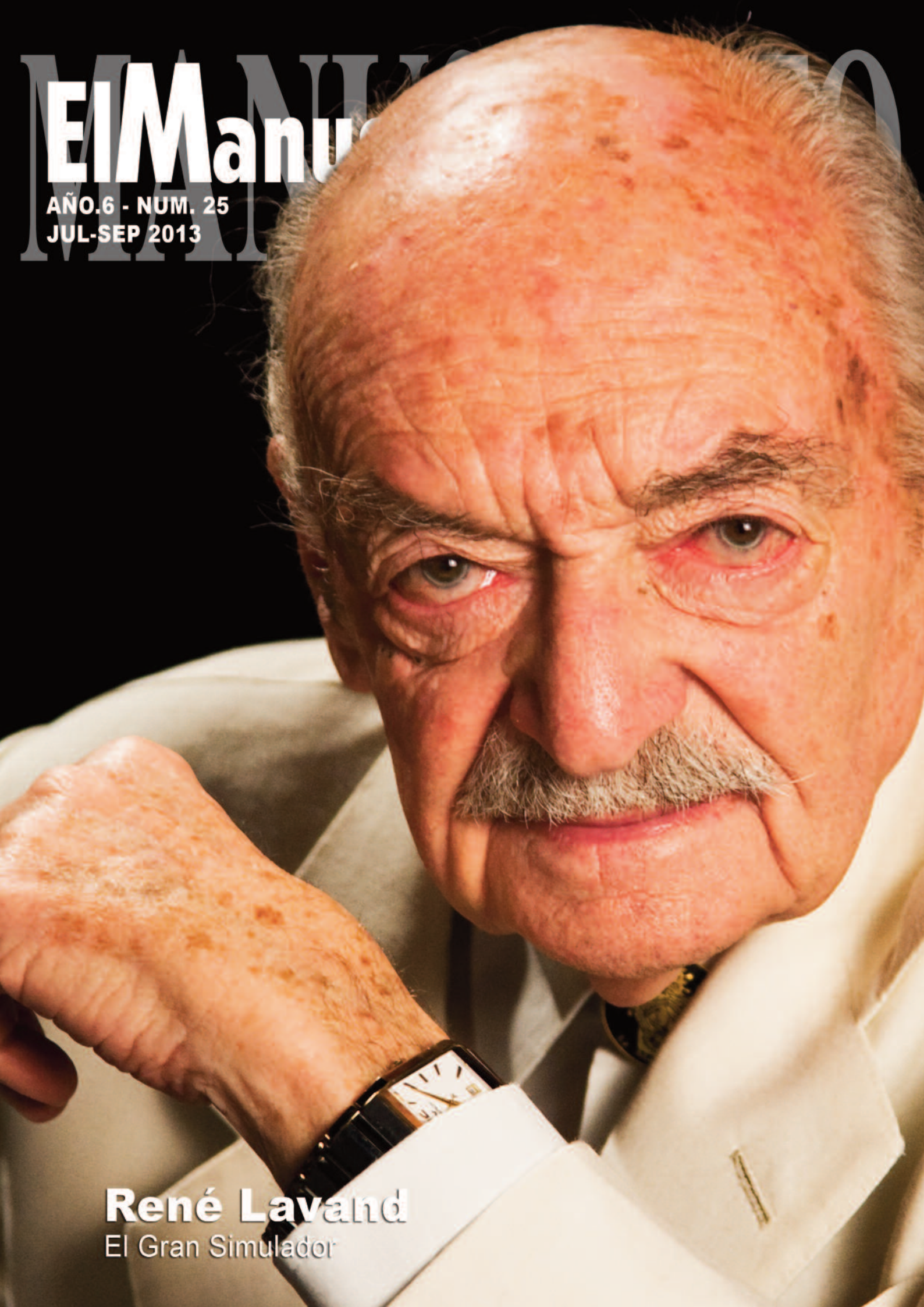
El Manu

AÑO.6 - NUM. 25
JUL-SEP 2013



René Lavand
El Gran Simulador

Mágicus

La experiencia de 60 años fabricando magia, nos avalan.



TIENDA
Diputació,274 (Esquina Pau Claris)
Tel. 93 318 81 85
Fax 93 318 35 24
08009 Barcelona

TALLER Y EXPOSICIÓN
Mèxic,17, 2º,Drcha.
08004 Barcelona

e-mail: magicus@magicus.es www.magicus.es

elManuscrito

EDITA Y DIRIGE
Dani DaOrtiz (Grupo Kaps)

COLABORADORES
Y COLUMNISTAS
Juan Tamariz
Gabi Pareras
Raúl Jimenez
Luis Otero
Roberto Mansilla
Woody Aragón
Howard Hamburg
Ignasi Ruiz
Amilkar
Salvador Sufrate
Lennart Green

AGRADECIMIENTOS
William Kalush
Néstor Frenkel
René Lavand

FOTOGRAFÍAS
Las fotografías que no tengan referencia de autor, pertenecen al Grupo Kaps.

PATROCINADORES
Close-upmagicshow.com
www.artimagia.com
magicus.es
magicagora.com
lavarita.com
Asdemagia.com

Año 6 - Núm. 25
Julio - Septiembre, 2013

Queda prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta revista, sin el previo consentimiento, por escrito, del editor.

Para más información, puede contactar en el mail:
contacto@grupokaps.com

www.GRUPOKAPS.com
www.elmanuscrito.com



Un nuevo número. En esta ocasión, dedicado a mi gran amigo René Lavand. Dos bonitos artículos elaborados por Roberto Mansilla. Uno, con motivo de "El gran simulador", un reciente documental sobre la vida y obra del gran René; y el otro, un delicioso artículo teórico que nos mostrará la percepción personal de Roberto sobre René, el cuál nos acercará más al genio Lavand.
Siempre digo que cada número es especial. Y es que siempre hay algún motivo que festejar. En esta ocasión, me orgullece dar la bienvenida a otro gran amigo y maestro personal: Juan Tamariz. Sus continuos viajes y ocupaciones, le impiden escribir y compartir todo lo que desease. Pero ahora, grabadora y videocámara en mano, seré yo mismo el que transcriba cada aportación que Juan nos ofrezca, en la columna que estrenamos desde este número.

Siempre digo que soy yo el que más aprende, cuando me siento frente a mi ordenador a trabajar sobre cada publicación. Y es que, la calidad de los columnistas, creadas por la experiencia y la pasión por este bendito arte, hace que cada número sea completamente diferente e interesante, y aporte una fuente de sabiduría para apasionados de la magia. Gabi Pareras, Raúl Jimenez, Luis Otero, Roberto Mansilla, Woody Aragón, Amilkar, Salvador Sufrate, Lennart Green... crean, una vez más, un apasionante número lleno de juegos, anécdotas y teorías, que seguro te tendrán en vilo frente a 44 nuevas páginas.

Y concluyendo estas breves líneas introductorias, destaco la colaboración de Ignasi Ruiz, amigo y alumno del genial Gabi Pareras, el cuál nos hablará del genio Catalán, a través de sus mismas palabras. Una recopilación de frases ya clásicas de Gabi Pareras, que nos acercará más a este fascinante genio.

Como siempre, decir que para mí es un placer trabajar número tras número, y sentir que tanto trabajo llega a vuestras manos. Solo por eso, ya vale la pena.

Pasen y Lean.

Dani DaOrtiz

Ahora en MEDIAKAPS.com

Accede ahora a tus números de ElManuscrito, en Ebook, todos organizados y ordenados, en alta y media calidad, desde tu mediateca de Grupokaps.

Contenido de este número

Agua y aceite sin tocar - Juan Tamariz.....816
Simplificando el Suit Aparittion - Gabi Pareras.....820
Efectos de Magia en el teatro - Raúl Jimenez.....823
Tu Cuarteto favorito - Luis Otero.....824
El Gran Simulador - Roberto Mansilla.....827
René Lavand, la imagen del artista - Roberto Mansilla.....833
Heckers - Woody Aragón.....838
Anecdotario sobre Vernon y otros - Howard Hamburg..... 840
Por favor Johnny - Howard Hamburg..... 840
Un último Juego - Howard Hamburg..... 841
Breather Climp - Howard Hamburg.....841
Frases de Gabi - Ignasi Ruiz.....842
Desaparición de una carta en un pañuelo - Amilkar.....844
Cuatro 3 - Salvador Sufrate.....846
Técnicas Cartomágicas - Lennart Green.....850
Robo Clásico de enmedio - Lennart Green.....850
Preparación de una carta doble - Lennart Green.....851
Lapping de una carta - Lennart Green.....852
Lapping por Snap Deal - Lennart Green.....852

Recuerde: Cuando vea este cuadro, podrá acceder al video asociado, en la web (con el número de Ref), o en su móvil (Gracias al código QR).



CLOSE-UP magicshop

¡Visítanos!

NUEVA TIENDA FÍSICA

C/Vicent Andrés Estellés 3 bajo
Burriana (Castellón)

(cita previa)

CLOSE-UP magicshop
"tu tienda de MAGIA"

Pedidos al teléfono
689308130
www.close-upmagicshop.com
Si lo desea, también le atenderemos en info@close-upmagicshop.com

SOMOS ESPECIALISTAS EN CLOSE-UP,. NO OBSTANTE, TAMBIÉN PODRÁS ENCONTRAR LOS MEJORES EFECTOS DE ESCENARIO.

BICYCLE®

1800 VINTAGE

PUT HISTORY IN YOUR HANDS, TODAY





ELLUSIONIST.

MAGIC BEYOND BELIEF.

Las cartas son una ilusión por si mismas, una obra de arte realizada por ELLUSIONIST.

Muestra una baraja antigua con un diseño donde el paso del tiempo ha hecho mella en ellas.

Cada detalle, cada grieta, cada tono de color ha sido estudiado, una baraja Bicycle en perfectas condiciones de uso con la apariencia de una baraja vieja y desgastada.

Ideal para ciertos juegos con una temática muy especial, así como para tener tu propia personalidad y ser diferente del resto.

CLOSE-UP magicshop

"tu tienda de MAGIA"

Pedidos al teléfono
689308130
www.close-upmagicshop.com
Si lo desea, también le atenderemos en info@close-upmagicshop.com

SOMOS ESPECIALISTAS EN CLOSE-UP,. NO OBSTANTE, TAMBIÉN PODRÁS ENCONTRAR LOS MEJORES EFECTOS DE ESCENARIO.



Fotografía de Javier de Agustín

Tamarizland

por Juan Tamariz
(transcrito por Dani DaOrtiz)

Agua y Aceite SIN TOCAR

El mago saca las cartas de la baraja. Lo ideal sería que las sacase el propio espectador, pero esto se haría muy largo, y por eso prefiero sacarlas yo mismo. Se sacan cuatro cartas rojas y cuatro negras. Deben ser de números altos (8,9 ó 10) y de diferentes lugares de la baraja, evitando así dar la sensación de preparación.



Ahora, con el pretexto de dejar ver que son cuatro rojas y cuatro negras, se le entrega ambos grupos a dos espectadores. Personalmente me gusta que los espectadores estén un ratito tocando las cartas.

Mientras los espectadores "examinan", y para evitar hacer este momento aburrido, enseño claramente mis manos vacías (con los pulgares cerrados), diciendo: cuatro rojas y cuatro negras. Este gesto nos va a servir después para simbolizar metafóricamente las cartas (fotografía 1).

Se le pide ahora al espectador que tiene el grupo de cartas negras, que lo deje cara arriba sobre la mesa. Posteriormente se le pide lo mismo al que tiene el grupo rojo. Pero en este caso, señalaremos sobre el montón de cartas negras, para que el espectador ponga su montón sobre las negras. Si no fuese así, no es muy grave tocar un momentito el montón de rojas y colocarlo sobre el de negras (ambos descuadrados viéndose todas las cartas, y uno sobre el otro), como indica la fotografía 2.



Ahora se cogen las cartas, caras arriba y abriéndolas entre las manos, se realiza un semi-Debex de la cuarta carta por arriba (la última roja). Decimos Semi-Debex, ya que la carta no se va a arrastrar hasta el fondo (por debajo de la extensión), sino ligeramente, como muestra la fotografía 3

VideoRef: JT816
Video de Juan Tamariz realizando el efecto.







(se han eliminado las cartas negras para que se entienda mejor).

El meñique deberá situarse como muestra la siguiente figura (a la cual se le ha eliminado la imagen de las cartas negras para mayor comprensión), evitando así que la carta desplazada por debajo de la extensión asome (fotografía 4 también con las cartas negras eliminadas para que se entienda mejor).

Siempre en las técnicas Debex, Semi-Debex, Paquete-Debex y en el Anti-Debex, se debe situar el dedo meñique en esa posición, ya que así nos facilitará arrastrar la carta en una dirección diagonal hacia atrás (hacia el mago), en lugar de una dirección lineal, impidiendo así que se vea por la parte frontal del paquete.

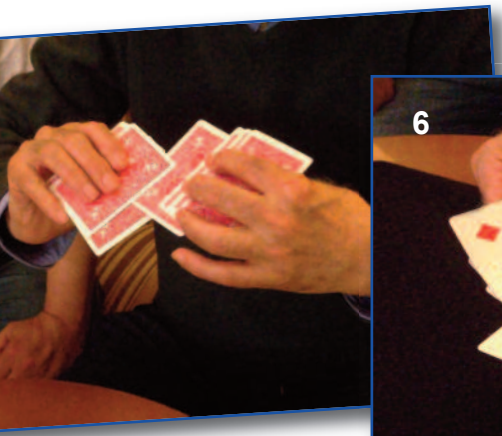
Lo que realmente hacemos es intercambiar las posiciones de las dos centrales (la cuarta por la quinta). Para ello, abrimos las cartas en las manos, y decimos:

cuatro rojas y cuatro negras.

En ese momento, hacemos el Semi-Debex e insertamos la carta arrastrada por el debajo de la extensión, bajo las dos primeras cartas negras. Es decir, bajo la ahora cuarta y quinta carta (fotografía 5).

Enseguida, tiramos de las cuatro cartas rojas hacia abajo, y además, de la carta debexada (fotografía 6), dejando el conjunto así sobre la mesa.

La carta preparada, es decir, la roja debexada, parecerá que no está en contacto con las cartas negras, pero realmente, como se ve en la siguiente fotografía, sigue debajo de la primera carta negra, aunque solo por su esquina, tal como muestra la fotografía 7 (Se han desplazado el resto de cartas













rojas para su mayor comprensión).

Ahora se dice: - Las negras están debajo. Cuando gires el montón, estarán arriba.

Seguidamente se le da la orden de cuadrar, al espectador, para que sea él mismo quien cuadre ese montón. Este es un momento delicado, ya que el espectador puede sacar la carta debexada. Por ello, debemos gesticular claramente, refiriéndonos a un empuje diagonal desde las esquinas, tal como indica la siguiente fotografía (fotografía 8).

Tú mismo, le decimos al espectador, dale la vuelta al paquete (dejándolo cara abajo sobre la mesa), y extiéndelo sin que se separen las cartas.

Solo nosotros sabemos que las dos cartas del centro de la extensión están alternadas. Pídele ahora, siempre gesticulando con las manos, que separe las cuatro rojas de las cuatro negras.

Ahora vamos a comenzar a alternar los colores. Si le pedimos al espectador que coja una carta (la primera de las negras), seguramente la coja y la enseñe sin querer. Por ello vamos a guiarle. Y para ello, mientras le decimos que la coja claramente, le mostramos cómo: sujetándola con el pulgar por la parte exterior (fotografía 9).

Una vez la ha cogido, le sujetamos la muñeca, y a la vez que le decimos que la muestre, le giramos la mano palma hacia arriba (siempre sujetándole por la muñeca), haciendo que muestra así la carta (fotografía 10).

Una vez hecho, se le vuelve a girar la muñeca, colocando la mano palma hacia abajo, y dejándola la carta, cara abajo, en una posición adelantada, entre ambos montones.

De igual forma, y sin soltar la muñeca del espectador, se le pedirá que coja la roja (la primera del montón de rojas, que realmente es una carta negra), y la deje bien cuadrada sobre la carta negra que hemos cogido anteriormente. Obviamente esta carta no se podrá mostrar.

Ahora, dejándolo solo, ya que aprendió, pídele que coja la siguiente carta negra (la superior del montón de negras), y la deje sobre las dos anteriores. Ésta se podrá mostrar.

Señálale la siguiente carta roja (la superior del montón de rojas), pidiéndole que la coja. Pregúntale: - ¿Esta qué es? Obligándole a mostrarla, antes de dejarla sobre las otras tres de la mesa.

Pídele de igual forma que coja y coloque sobre las de la mesa, una a una, la siguiente negra (la superior del montón de negras) y la siguiente roja (la superior del montón de rojas).

Ambas se pueden mostrar antes de dejarlas sobre el paquete, pero lo haremos de la misma forma,

preguntándole de qué colores se tratan, en el momento de cogerlas.

En este momento, se habrá formado un paquete de cartas aparentemente alternadas, y quedará sobre la mesa sólo una aparente carta negra a la derecha, y una carta negra real a la izquierda.

Pídele que coja y deje sobre el paquete la siguiente roja (la carta realmente negra de la derechal). Pero como esta no se puede mostrar, agárrale de la muñeca nuevamente y dile: - date prisa para acabar... A la vez que tú mismo le guías, en el trayecto de cogida y dejada, evitando así que la muestre.

Pídele ahora que coja la última carta de las negras, y la deje sobre el paquete ya formado.

Ahora se muestra metafóricamente cómo están las cartas, entrelazando los dedos de ambas manos.

Mira a algún espectador y señálalo. Di: - "¡Siempre hay espectadores escépticos! Enséñale para que las vea".

Pídele al espectador que coja el montón y lo cuente sobre la mesa, contando las cartas de una en una. La primera y tercera se pueden enseñar. Siempre vas diciendo: roja, negra, roja...

Cuando eche la tercera, detén repentinamente al espectador que está echando las cartas, y dile: "¡Espera por que ese espectador es muy escéptico!".

Pídele ahora que coja las dos cartas siguientes juntas, y se las muestra al espectador para que vea cómo los colores están realmente alternados. Debes tener cuidado que el espectador no altere el orden de estas dos cartas.

Una vez hecho, pídele que deje las dos cartas, juntas, sobre las tres contadas anteriormente sobre la mesa. En este momento también debes tener cuidado de que las deje juntas, y no una y después otra. Puedes sujetarle la muñeca y dirigirle si quieres en este momento.

Concluyendo, pídele que eche una a una sobre las cartas contadas, las que tiene ya sobre la mesa... y en la última le volvemos a preguntar: - ¿Y ésta debe ser? Así, el espectador mostrará la última carta (negra).

Pídele que coja el montón, lo cuadre, y que voltee el paquete cara arriba. Tus manos estarán cerca por si tienen que cuadrar rápidamente el montón, en el caso de que éste se descuadrase en este momento.

Ahora, en este momento, dices: ¡Lo siento, tengo que tocar!

Toca con tu dedo índice clara y despaciosamente la cara del paquete, y pídele al espectador que lo extienda, mostrando así la separación de los colores.



¿Conoces ya Mediakaps de Grupokaps?

MEDIAKAPS.com

Adquiere Trucos, Ebooks, videoMedias y DVDMedias en nuestra web, y visualízalo en tu Mediakaps, como si estuvieses en frente de tu reproductor de casa.

Todo en el mismo sitio.
Gracias a la libreria virtual, puedes encontrar todas tus adquisiones ordenadas por categoria, para acceder rápidamente, por título, categoria o autor.

Reproductor Dvd Online
Adquiere los nuevos DVDMedias y visualízalos Online desde nuestro reproductor de Dvd, con Menús, capítulos... para vivir una experiencia plena.

Independiente
Accede directamente desde mediakaps.com

Accesible
Accede a todas tus adquisiciones Media, desde tu ordenador, Tablet, Televisiones inteligentes o desde cualquier dispositivo móvil.

Más social
Ahora, podrás ver y compartir. Comparte tus notas con todos los amigos de Grupokaps.

Puedes adquirir cualquier media, tales como Ebooks, VideoMedias o DvdMedias, así como la publicación Online de ElManuscrito, desde la web oficial de Grupokaps, desde www.kaps-store.com
Usa Mediakaps, para tener una experiencia inolvidable. Aprende y sisfruta de los mejores magos del panorama actual.

Disfruta, aprende y comparte.

www.kaps-store.com



Ficciones Útiles

por Gabi Pareras

SIMPLIFICANDO EL SUIT APPARITION

Noche tras noche esperaba ansioso el inicio de la sesión de magia de José Carroll con la que siempre finalizaba el espectáculo del café teatro Llantiol. Movimiento de sillas y mesas desplazándose hacia los laterales del local, dejando sitio para que el público pudiera reunirse alrededor de la mesa cubierta de tapete verde que se preparaba frente al escenario. Unos biombos laterales y una silla para el artista completaban el montaje. Y empezaba el espectáculo, un espectáculo de magia de cerca del más alto nivel de principio a fin. Y el primer juego de la sesión, como no, era uno de sus favoritos, el "Suit Apparition" que, en palabras del propio José Carroll:

"Es una rutina que puede ser un final..., sin embargo, en desafío conmigo mismo, la suelo hacer de entrada, obligándome a que el resto de la sesión vaya in crescendo."

Como decía Cecil B. DeMille: "Las películas deben comenzar con un terremoto e ir creciendo en acción." Y este requisito se cumplía al cien por cien. Recordemos que después vendrán (aunque no recuerdo el orden), juegos como el "Incauto Bribón", "Ases voladores", "Caníbales", con cartas que se perforan y encogen, "Reflejos", "Instrucciones", "Rojo y negro", donde además cambiada de color dos guantes blancos por uno rojo y otro negro, ¡sí, en una sesión de magia de cerca y a un palmo de distancia! Doy fe de la potencia mágica de este efecto y de la limpieza y la inteligencia puesta en ella. Y no olvidemos, por supuesto, la rutina de apilamientos con el inolvidable Gaylor Ravenal y la misteriosa mujer vestida de blanco, rutina en la que se realizaban equilibrios casi imposibles, crecimientos, transposiciones y transformaciones de dados, y donde de forma reiterada aparecían vasitos de whisky, finalizando con la aparición estelar de la botella.

Pues bien, noche tras noche, me quedaba con la boca abierta ante la inesperada transformación de las cartas de picas en cartas de corazones. Imposible aislarse de la

VideoRef: GB820
Video de Gabi pareras hablando sobre este efecto.

sesión para apreciar la ejecución técnica del enfile al tiempo. Llegado el momento siempre me encontraba sumergido en la dinámica del público en su conjunto. Y esto, obviamente, era merito exclusivo de José Carroll.

Secuencia de apariciones

Utilizaremos la nomenclatura de apariciones que utiliza José Carroll en "52 Amantes" para describir el movimiento de las cartas a lo largo de la rutina.

La ordenación original reza así de superior a inferior:

- 5, 4, 6, 10, J, Q y K de picas.
- 9 de rombos, 10 de rombos y 5 de corazones.
- Del K al 2 de corazones.
- Los cuatro ases repartidos entre el resto de las cartas.
- 9, 8 y 7 (cara arriba), 3, 2 de picas.

La ordenación de la que partiremos nosotros es la del palo de picas ordenado del dos al rey, seguido por el palo de corazones también del dos al rey. Si queremos realizar el triple bucle de Marlo, es necesario introducir tres cartas indiferentes entre el palo de picas y el de corazones.
La secuencia de apariciones es la siguiente:

2 de picas: A lo Carabias.
3 de picas: Una variante del corte de Bill Simon y trompo.
4 de picas: Corte Charlier y papirotazo.
5 de picas: Aparición entre los ases.
6 de picas: Aparición de Paul le Paul.
7 de picas: Aparición de Bruce Cervon.
8 de picas: "Pop-up" de Piet Forton.
9 y 10 de picas: Aparición clásica por retención de superior e inferior. J, Q y K de picas: Triple bucle de Marlo.
Esta secuencia se ha de respetar para que la razón de ser de este artículo se cumpla. De otro modo estaríamos hablando en realidad de una versión distinta. No. Se trata de tener siempre en cuenta que una ordenación dada puede ser simplificada hipotecando menos baraja y aportando así ventajas añadidas. No siempre es posible o no siempre resulta práctico, pero lo importante es no darlo por supuesto.

Siguiendo el orden de las apariciones la rutina comienza con una mezcla en las manos pelando las dos primeras cartas (2 y 3 de picas) y dejando el resto encima. En una acción continuada, pelamos las dos siguientes (4 y 5 de picas) y continuamos con una mezcla Ascensor que las deja de nuevo en superior pero invertidas1. Estas acciones se realizan en la fase de "trabajar antes de empezar". Ni siquiera se ha introducido el tema. Llega el momento de coger los cuatro ases, forzar el picas y cargar el 5 de picas, previa separación. En este momento estamos preparados para la aparición continuada del 2 (a lo Carabias), el 3 (variante del corte de Bill Simon con trompo) y el 4 de picas (corte Charlier y papirotazo).

Mencionando que ahora toca el 5 de picas, pelamos cuatro cartas (6, 7, 8 y 9 de picas) y continuamos con una mezcla Ascensor que las deja de nuevo en superior pero invertidas. En una acción continuada, pelamos una carta (9 de picas) dejando el resto encima y pelamos dos cartas más (8 y 7 de picas), dejando de nuevo el resto encima pero formando una salida interior. Conseguimos una separación sobre las dos cartas inferiores (8 y 7 de picas) al cuadrar la baraja mientras nos giramos hacia el espectador de nuestra izquierda comentando si ha vigilado bien los ases, momento en el que volteamos estas dos cartas con un medio salto de H. Christ. Dejamos la baraja sobre la mesa y extendemos los ases mostrando que entre ellos se encuentra el 5 de picas.

En este momento estamos preparados para la aparición continuada del 6 (aparición de Paul le Paul), el 7 (aparición de Bruce Cervon), el 8 ("Pop-up" de Piet Forton) y el 9 y 10 juntos (aparición clásica por retención de superior e inferior), quedando las cartas preparados para culminar con el triple bucle de Marlo.
Como se puede comprobar tenemos una primera fase de preparación previa de las cartas que se realiza en la fase de trabajar antes de empezar y una segunda fase de preparación que queda justificada con la idea de localizar el 5 de picas hasta que caemos en la cuenta de los ases que permanecen retirados y bajo vigilancia desde el inicio de la rutina.
Esta fases se caracterizan por la acción simple de pelar cartas, por la mezcla Ascensor y por un medio salto de H. Christ que queda perfectamente cubierto al girarnos hacia la izquierda para señalar con la mano derecha, que sujeta la baraja, hacia el lugar en el que se encuentran los ases. Por otro lado, la aparición de 5 de picas sirve para que la baraja repose del ajetreo anterior, al modo de un paréntesis de olvido, que nos permite retomar la rutina con gran fluidez.

Consideraciones adicionales

Sobre algunas apariciones

Algunas de las apariciones suelen crear ciertos problemas difíciles de controlar, como es el caso de la aparición de Le Paul o la aparición de Bruce Cervon. En el primer caso, suele ocurrir o que se escapen más cartas de la cuenta2 o que la carta a aparecer de ligeros botes hasta caer sobre la mesa evidenciando su procedencia. En el segundo caso lo

VideoRef: GB822
Video de Pepe Carrol realizando el juego Suit Aparittion.

que suele ocurrir es que más de una carta se deslice por debajo de la baraja en el momento de desplazar el siete hasta la intersección de ambos paquetes.

En el caso de la aparición de Le Paul basta, una vez imbricadas las cartas, deslizar ligeramente el seis de picas hacia fuera. Llegado el momento de cimbrear el conjunto con cierta fuerza es más probable que solo salga disparado el seis de picas. Como siempre, hay que cogerle el "tranquillo".

Respecto a la aparición de Bruce Cervon, la solución es muy sencilla. Una vez ha aparecido el seis de picas se pasa el conjunto imbricado a la mano izquierda que lo sujeta en posición alzada por la zona de imbricación. Pues bien, llegado el momento, se corta la mitad del conjunto y se deja sobre la mesa. En el momento de coger la otra mitad el pulgar izquierdo separa el siete de picas al tiempo que la mano izquierda se desplaza hacia la izquierda deslizando únicamente el siete de picas hasta la intersección de ambos paquetes.

Sobre el enfile al tiempo

Tal y como J. Carroll presentaba la rutina y tras los aplausos producidos con el triple bucle de Marlo, localizaba y marcaba el palo de corazones con una separación del meñique, dirigía su atención hacia los ases dorso arriba y recogía la extensión de cartas aparecidas realizando el cambio de paquete. Es decir, para el público el juego continuaba en el tiempo hasta el desenlace final.

En mi caso, cuando he presentado el "Suit Apparition" siempre he optado por generar un falso final con la aparición de las figuras del palo de picas, generando un bajón de la atención como mecanismo de cobertura para el enfile al tiempo. Durante el aplauso, igualmente, localizo y marco el palo de corazones con una separación, recojo la extensión de cartas aparecidas y atraigo la atención hacia los ases dorso arriba, momento en el que realizo el enfile al tiempo durante la acción de voltearlos. Añado, además, una acción de continuidad extendiendo los ases volteados con los dedos izquierdos mientras la mano derecho extiende el paquete cambiado.

Recordemos, no obstante, que noche tras noche me perdía el enfile al tiempo, lo que indica que el momento del cambio llega en el momento de máxima tensión mágica, puesto que la aparición de las figuras, de un modo u otro, hace de falso final inevitable cuando el público entiende que el mago ha culminado con éxito el desafío planteado.

Hace un tiempo escribí un breve artículo sobre las primeras notas publicadas por J. Carroll y que giraban en torno al tema. Al final del mismo escribí:

Siempre que me preguntan por José Carroll, explico que me gustaría transformarme en el Sr. Jacob Marley, el fantasma de "Cuento de navidad" de Charles Dickens, para poder trasladarles a esa época y así tener la oportunidad, al menos una vez, de verle actuar en directo. No es mera nostalgia del pasado, es algo más, algo mucho más intenso, incluso: porque a partir de esa experiencia sabrían, sin genero de dudas, el nivel de excelencia mágica al que les gustaría aspirar.

Un ejemplo claro de esa excelencia mágica es el "Suit Apparition" y como las diferentes apariciones se sueldan unas a otras cumpliéndose así la doble finalidad propia del arte mágico. Una estructura interna bien diseñada y engrasada que nos permite volcarnos hacia la vida externa y hacia ese "Yo Mágico" omnipotente capaz de imponer su voluntad sobre una baraja y sobre el propio azar.

NOTAS

1.J. Carroll antes de comenzar la secuencia de apariciones cortaba media baraja en posición de mezcla en las manos y en la acción de simular que las intercalaba, conseguía una salida interior. Pasaba ahora a posición de dar y cortaba por la salida interior volviendo al orden de partida. Esto podemos simularlo si en lugar de realizar la última acción de la mezcla Ascensor, simulamos intercalar las cartas logrando esa salida interior que nos permita cortar en mesa, al tiempo que lanzamos el grito de guerra "carroliano": "Ultima mezcla y ultimo corte."

2. Recordemos que esta aparición es espectacular para hacer aparecer los cuatro ases. Se empalman los ases y se da la baraja ha mezclar. Se recupera la baraja, añadiendo los ases en la acción de cuadrar, momento en el que nos situamos en posición de mezcla faro, cortando e intercalando ambos paquetes, siendo el paquete exterior el que contiene los ases y que debe quedar "sandwicheado" por el paquete inferior. Basta sujetar el conjunto con la mano derecha por el extremo interior y cimbrearlo para lograr que los ases salgan disparados en todas direcciones. Carroll también utilizaba esta aparición como introducción a su rutina de Caníbales.



Pinceladas de historia del Ilusionismo

Efectos de Magia en el Teatro

por Raúl Jiménez



En realidad nuestro conocimiento de Grecia y Roma antiguas es muy incompleto y el conocimiento del Antiguo Egipto es además muy escaso, pero se sabe que en los teatros se representaban los grandes acontecimientos, hazañas y conquistas realizando verdaderos efectos de Magia insertados en aquellas representaciones.

Roland Barthes en su texto "Le Théâtre Grec", habla de la maquinaria que usaban los griegos en el teatro y dice que tenían una máquina que se llamaba Méchané que servía para hacer volar por los aires de la escena a los dioses y los héroes: dice que era una grúa y que el cable que sujetaba a la persona, se pintaba de gris para hacerlo invisible. También habla del uso en teatro de trampillas y escaleras secretas lo cual es una forma de ilusionismo. Raymond Chevallier dice que en el teatro romano, las representaciones teatrales se mezclaban con exhibiciones de funambulistas y prestidigitadores.

Seguramente, la mentalidad de las gentes ante lo imposible y ante la magia durante los primeros siglos de nuestra era debió ser similar a la de nuestra sociedad actual porque en definitiva se trata de la misma realidad en distintas épocas, porque lo imposible siempre resultará ser imposible. Sin embargo la manera de apreciar la magia de los griegos o romanos en aquellos tiempos, debió ser distinta por su conocimiento de las ciencias y del mundo y sobre todo, por sus creencias religiosas. Si antiguamente se creía que había seres humanos que eran dioses en realidad, entonces las gentes podían llegar a creer que incluso volaban de verdad.

Richard C. Beacham en "The Roman Theatre and its Audience" da varias referencias del uso de una máquina elevadora llamada Pegma. Según Beacham, Séneca habla de los "maquinadores", que eran hombres encargados de mover los escenarios y decorados con maquinas y que hacían efectos asombrosos. Phaedrus cuenta en una de sus fábulas la anécdota de el famoso cómico de pantomima Bathyllus
que, actuando ante el Emperador Augustus se cayó y se rompió la espinilla por que falló la Pegma que le transportaba por los aires. Suetonius dice que también que durante el reinado de Nerón, un actor que representaba Daedalus e Icarus, volaba por los aires gracias a la Pegma y se mató, cayendo al lado del Emperador. Juvenal también habla del uso de la Pegma y el Emperador Claudius ordenó que si fallaba los responsables deberían enfrentarse a los gladiadores.

Strabo habla del uso de Pegma plegable para representar la ejecución de un soldado siciliano en el monte Aetna y que se ejecutó al criminal Selurus. Y el historiador judío Josephus habla de las máquinas escénicas Pegmata cuya magnificencia encantaba e impresionaba y que podían estar decoradas con oro y plata. En este sentido, si la máquina para hacer volar a un hombre no es secreta entonces no se entiende como magia-ilusionismo. Plinio el viejo dice que Calígula creó una Pegmata en el circo ornamentada con 24.000 libras de oro y plata.

Pullux habla de la Geranos que era otra máquina para volar y de la Aorai con cuerdas para elevar a los dioses y héroes por los aires. Habla de artilugios escénicos usados en los teatros, pero hay que leerle con cautela porque no se sabe si se refiere a los usados en su época (romanos) o si son anteriores (griegos), problema que plantean Mullin y Bell. Pullux también habla de la Ekkuklema que es una plataforma con ruedas del s. IV y de la Mechane que eran como una grúa que se usaba en la escena de la comedia y loa tragedia griega para hacer volar a los dioses (por ej. Belerofonte y Perseo).



Magiconadas

por Luis Otero

TU CUARTETO FAVORITO

My favorite Gemini de **Allan Ackerman**(1), es uno de esos efectos que tienen todos los ingredientes para entretener y sorprender al público.

Pero después de muchos años haciéndolo, quería agregarle un toque de imposibilidad, algo que lo hiciera más potente. Lo que leerán a continuación es el producto de esa búsqueda, que me ha dado muchas satisfacciones. Es uno de esos efectos que después de crearlo, no tengo ni idea de cómo se me ocurrió el método. ¡Pero aquí está para ustedes! Espero que lo disfruten

EFECTO

Un espectador nombra un número o letra de la baraja que le guste. Supongamos que eligió los Ochos. El mago comienza a echar cartas en la mesa para demostrar lo que harán los espectadores, se detiene en un punto, marca esa posición con un billete y coloca el resto del mazo encima.

Después le da el mazo a otro espectador para que haga lo mismo: echar cartas y marcar la posición que desee con un billete. Así dos espectadores más, con lo que tendremos 4 billetes insertados en la baraja. El mago la extiende y limpiamente retira los 4 billetes colocados por los espectadores, junto con las cartas que están justo al lado.

Y aunque parezca imposible, ¡esas 4 cartas son justamente los 4 Ochos!

PREPARACIÓN

Se requiere de un set up de toda la baraja, de arriba hacia abajo, como sigue:

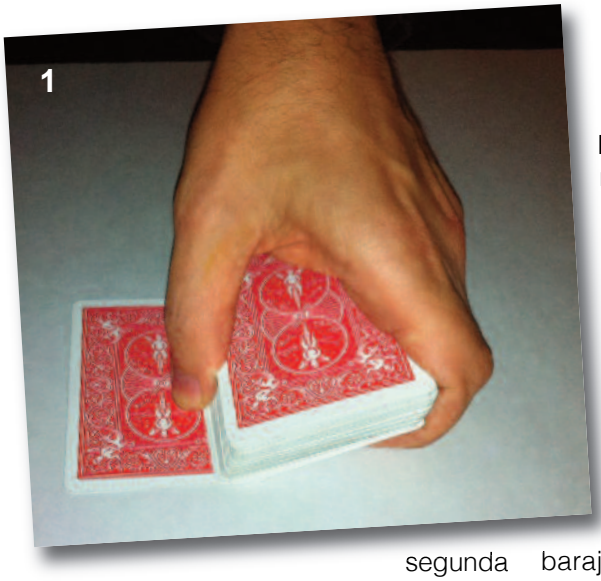
A,A,2,2,3,3,A,A,2,2,3,3,4,4
5,5,6,6,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8,9
9,7,7,8,8,9,9, 10,10,J,J,Q,Q
K,K,10,10,J,J,Q,Q,K,K

(el orden de los palos no tiene importancia).

METODO

Comenzamos mostrando 4 billetes que vamos a utilizar para el efecto. Le pedimos a un espectador que nos diga un número o letra de la baraja (entiéndase del As al 10, J,Q o K). Una vez sepamos el número, presentamos el efecto y hablamos de la apuesta. Supongamos que eligió el 8. Ahora extendemos la baraja caras hacia nosotros y cortamos por la

VideoRef: LO824
Video de Luis Otero realizando este efecto.



segunda pareja de Ochos que encontremos desde las caras (según vamos pasando las cartas caras arriba entre las manos), cortando entre ellos y dejando uno de los 8 arriba y el otro debajo de la baraja (esto debe hacerse de forma casual, como jugando con las cartas).

Ahora hacemos un ejemplo de lo que queremos que hagan los otros espectadores: echamos 5 CARTAS (siempre serán 5 cartas salvo unas excepciones que explicaré al final) sobre la mesa cara, abajo, en un montón y colocamos el billete sobre ellas. Montamos todo el resto de la baraja sobre el billete, de esta manera tendremos un billete introducido en la parte inferior del mazo de cartas.

Le damos todo el conjunto a un espectador para que haga lo mismo: echará cartas una a una en la mesa y parará cuando quiera. Una vez hecho esto, marcamos esa posición con otro billete y le pedimos que monte el resto del mazo encima.

Ahora viene el único "movimiento" del efecto: Tomamos todo el mazo y como por error, dejamos la carta de abajo en la mesa (debe parecer un descuido) tal como indica la fotografía 1. La idea es pasarle el mazo a otro espectador, en ese momento nos damos cuenta de la situación, tomamos la carta de la mesa y la colocamos sobre el mazo, lo que realmente hemos hecho es pasar la carta de abajo hacia arriba de una manera muy descarada, pero eficiente.

El siguiente espectador repite lo mismo que el segundo, marcando una posición con un billete, y él mismo le puede pasar el mazo al tercer espectador que hará exactamente lo mismo, para marcar una cuarta posición con el último billete.

Solo se hace el "movimiento" una vez en todo el efecto. En este momento ya todo está listo para revelar el final; extendemos la baraja cara abajo en la mesa y muy claramente retiramos cada billete con la carta que está justo arriba, hasta que tengamos los 4 billetes con 4 cartas sobre la mesa, como indica la fotografía 2. Increíblemente, si siguieron estos simples pasos, esas cartas serán nada más y nada menos que los cuatro ochos.

MAGICONADAS

Como comentaba en el juego, existen algunas excepciones, que sólo usaremos si el espectador elige los 10, las J, las Q o las K. En este caso, el mago igualmente corta por la segunda pareja y debe repartir 7 CARTAS en lugar de 5.

El resto del efecto se desarrolla exactamente igual.



También, si lo prefieres, puedes pedir directamente un número y no una figura, evitando así que te nombren cualquier figura.

Y hasta aquí el juego. Espero que le hallan gustado y nos vemos en próxima entrega de ElManuscrito.

(1) En su libro "Las Vegas Kardma" (página 12). Escrito por Allan Ackerman y publicado por A-1 MultiMedia, en 1994.

“Lo ves, y es una película”

Entrevista a Néstor Frenkel, director de “El Gran Simulador”
Por Roberto Mansilla.



Fotografía: Néstor Frenkel

Suena el teléfono en la casa de René Lavand.

-Hola, ¿podría mandarme un auto por favor?
-Va a tener que llamar al remisero señor porque aquí no hay ninguna remisería.
-Ahhhhh, disculpe.
-No, de nada.

(Click)

-Pero ¡qué hincha pelotas!

RENÉ LAVAND INSULTA, hace bromas, almuerza, compra grapa con miel, va al doctor, repasa el texto que va a filmar. Y, por supuesto, hace magia. Actúa. En su casa, en el show de Ed Sullivan, en otros programas de televisión de España, Argentina, Inglaterra, Venezuela y un largo etcétera. En “El Gran Simulador”, la película del argentino Néstor Frenkel, René Lavand hace de René Lavand.

La repercusión de la película en los medios especializados y los más importantes de la Argentina fue unánime. Todos quedaron encantados con el personaje y con la forma de retratarlo. Como única objeción, alguien opinó que el documental quizás podía resultar demasiado concesivo y que por su 'enamoramiento', Frenkel había perdido la oportunidad de “mostrar ciertas contradicciones o miserias de Lavand”. Cuando le pregunté sobre esto, él fue simple y contundente:

-Yo prefiero al Lavand en frac que al Lavand en calzoncillos

Con Néstor Frenkel nos encontraremos en una cafetería a las 11 de la mañana. Como son las 11.30 y no aparece tengo miedo de haber entendido mal o de que no nos reconozcamos (las entrevistas así suelen ser lo más parecido a una cita a ciegas). Lo llamo por teléfono. De fondo se siente el sonido ambiente de niños jugando, ese sonido que es igual a la imagen del auto de un padre con restos de galletitas, juguetes, pinturitas, papeles y Cds infantiles.

-Uy! No te puedo creer. En 10 minutos estoy allí.

Y está.

-Te pido mil disculpas. Me molestan mucho estas cosas y me molesta más haberla hecho yo.

Le digo que no se preocupe y le pregunto por la película. Hablamos de Lavand y de su trabajo en general. Siempre me responderá con buena energía, con entusiasmo. Con modestia y con seguridad. Está contento de haber hecho la película y está contento por cómo quedó. También está contento con las críticas y los resultados hasta ahora, aunque cuando le pregunte como viene la película me responda con simpática ironía.

-Bueno, bien. Seguro que conseguiste entrada, ¿no?

Y se ríe.

-No es una locura, pero bueno, está entrando en la cuarta semana y dentro de lo que es un documental, dentro de las expectativas, sin un lanzamiento publicitario ni un aparato detrás, está muy bien. No le compito a Iron Man 3, pero anda muy bien.

-¿Y qué te llevó a hacer una película sobre René Lavand?

-Por un lado la admiración que le tenía desde la infancia, de la tele y todo eso. Estaba ahí, latente y olvidado. Fue hace dos años, yo estaba en Tandil (la ciudad de la provincia de Buenos Aires donde vive René hace décadas) y lo ví en un cóctel, en un almuerzo,



René Lavand
El Gran Simulador



Escena del documental de René Lavand. El artista realizando su clásico efecto de alternancia de colores.

en esas cosas que se organizan y ahí estaba René. Estaba intacto y al verlo, de pronto, recuperé toda esa emoción que la tenía como olvidada. Estaba con el sombrero, el saco negro por debajo de la rodilla...como él vive. Una película, lo ves y es una película. Me conmovió todo eso.
En ese momento yo estaba con una persona de Tandil y me vió cómo me quedé: “No lo puedo creer, René!”. Me dijeron: vení que te lo presento y yo me fui. Yo no soy muy cholulo, todo lo contrario, no me mueve nada conocer y saludar a un famoso, no tengo un poster, no tengo ídolos ni el sueño de conocer a alguien, ni nada parecido. Pero en ese momento realmente fue un impacto y cuando me lo quisieron presentar yo dije “mmmmm” y me fui. No quería respirar el mismo aire que ese señor, parecía como alguien “demasiado”.

Me fui y me quedé pensando: ¿qué pasó?. Acá hay algo, hay sustancia, hay un camino para caminar, hay un trabajo para hacer. Pensando más fríamente dije 'este tipo es quien es, lo que me representa a mí le debe representar a muchas personas'. Lo sé. A la vez digo, no es alguien muy gastado, alguien de quien veas todos los meses reportajes en televisión. Había gente que por ahí hacía veinte años que no sabía nada de él. Cuando empecé a comentar algunos me preguntaban '¿está vivo?' y bueno, con ese pensamiento volví a llamar a la persona y le dije 'pasame el teléfono'. Lo llamé, fui a la casa y cuando ví la casa dije: acá hay una película. Falta la cámara nada más pero ya está la historia, está el personaje, está el ambiente...

-Está el director...

-Bueno, el director podría ser cualquiera. Alguien lo tenía que hacer. La sensación fue esa. La verdad es que me cayó a mí, por suerte. Sentí que era un vínculo verdadero, no es que era la “oportunidad' de hacer una película. Después me quedé pensando, cómo fue que nadie lo hizo; un personaje de ese calibre, un célebre y un total actor cinematográfico: cómo habla, lo que hace, cómo te hace, qué te cuenta, su cara, su voz, su gestualidad, su manera de contar, cómo vive, dónde vive. Investigué, trabajé, escribí un guión, llevé ideas y todo, pero la verdad iba muy relajado, yo sabía que si lograba un vínculo real con él y él se entregaba al proyecto, la verdad era cuestión de que estuviera la cámara allí.

Y la cámara está siempre allí. Detenida, subjetiva. Simulando objetividad. Construyendo climas: el gato negro que bosteza, las hojas de los árboles moviéndose, el agua, los bastones, la vela humeante (el trabajo de los directores de fotografía Guillermo Nieto y Diego Poleri es notable). Y también está el sonido. Así como la palabra es importante en Lavand, el sonido lo es en esta película. En este sentido, la música de Gonzalo Córdoba es perfecta para esos climas, esos ambientes cálidos e íntimos. El ruido del viento, las hojas secas, los pájaros, la lluvia y la fuente; la voz de René y ese sonido, otra vez, de un teléfono sonando.
-Hola

VideoRef: RL828
Video: Trailer de “El Gran Simulador”.



A la izquierda, cartel del documental "El Gran Simulador".
Arriba, René posando junto a la escultura que le rinde homenaje, en Tándil.

¿Podría mandarme un auto por favor?
-¿No querés el mío particular? Porque acá no hay ninguna remisería. Ya me tienen harto querido, ¡harto!

Cuando Frenkel habla de "El Gran Simulador" habla más de "la película" que del 'documental'. No porque no lo sea, sino porque sus ganas y su idea no fueron hacer un documental tradicional, cronológico, con voz en off, con testimonios en cámara. Quería hacer una película de climas; "climática".

Cuando aparece Rolando Chirico, por ejemplo, amigo de años y escritor de la mayoría de los relatos que acompañan los efectos de René, no hay un videograph con su nombre sino que nos enteramos quién es, en el devenir de la película.

-Yo trato de huir un poco al documental más esquemático, clásico. A veces vale la pena y a veces no le suma. A veces por estar aferrado al "hay que dar la información" le ponés un cartelito y cuando le sacás el cartelito y lo decís de otra manera, tiene otra vida. No se trata de pasar información si no de que vos veas algo y entonces la información te va a ir llegando desordenadamente, pero bueno, en este caso lo ves y entendés que son amigos, entendés cómo se conocieron, entendés que hubo como una química en esa convivencia, sobre todo con las palabras.

-¿Y cómo se maneja la ansiedad de querer poner toda la información?

-Que sé yo. Traté de encontrar un equlibrio. Yo no soy historiador, no soy periodista (con todo el respeto a los historiadores y a los periodistas), no soy eso. No sé que soy (risas). No lo sé. No importa. Sé lo que no soy al menos. Je. Tampoco me interesaba hacer una biografía de René Lavand, no se dice donde nació, cuándo nació, quiénes son sus padres, dónde fue el accidente. Es otra forma de narrarlo, muy loable también claro. Perfectamente podés construir otra película desde ese lugar. Este no es "el" documental, es el documental que me salió hacer a mí. Es un poco lo que decíamos de Chirico. Al final como que terminás entendiendo todo: estuvo en la televisión blanco y negro, lo ves que tuvo un salto muy rápido en los shows de televisión más importante de todo el mundo, lo ves que estuvo por todos lados. Entendés que hace 50 años que viaja por todo el mundo; lo ves hoy. Está la linea de su vida más allá de no estar detallada, explicada y ordenada.
Quise hacer algo más 'climático', de sentirse ahí con él, balancear un poco este retrato, ya que no está la biografía pura y dura. Quise poner la casa como personaje. Es el mago del bosque. Yo puedo decir: René es el mago del bosque, poner un plano de la casa y alcanza, pero es otra forma de contar. Que todo el tiempo esté sucediendo, todo el tiempo lo estés escuchando a él y te sientas dentro de ese mundo, de ese clima, de ese gato negro. También es la magia de él. El mayor truco de él, es él mismo. Él es su creación, René Lavand es su invento. Ese señor refinado, que vive en el bosque, toma vino en copa, prende una vela todos los mediodisa para almorzar, esa es su creación.

-¿Sentís que el personaje se comió a la persona?

-Él lo dice con esas mismas palabras: "René Lavand se comió a Hector Lavandera". El mismo dice que no hay diferencia, ni el mismo sabe donde empieza y donde termina uno y el otro. Juega con eso y juega muy bien. Te cuenta de la estatua que le hicieron (en Tandil) y dice: "Se parece más a René Lavand que yo". René Lavand es una estatua, ya él no es nada.

Los personajes principales de la película son René Lavand, su 'casa del bosque' y Nora. Si bien aparece constantemente en segundo plano, se comprende que Nora es principal en la vida de Lavand. Es la mujer que hace más de 30 años lo acompaña y apuntala en todo. La "labradora de su alma" como tantas veces ha dicho René citando a Ortega y Gasset.

-Nora es fundamental -asegura Frenkel-. Si hoy estamos hablando de René Lavand es por Nora, ella lo sacó de un



Néstor Frenkel junto a René Lavand en el rodaje de “El Gran simulador”.

período de ostracismo y lo convenció de volver a Europa en los ochenta, es la que lo acompaña, la que contesta un mail, la que lo acompaña a cada lado, tranquila, silenciosa. La que lo mantiene en eje. El es un cascarrabias terrible, un neurótico, un obsesivo, un paranoico. Todo lo pone nervioso. Te lo digo porque lo dice él, porque lo quiero y lo dice él y lo acompaño en eso, me siento yo también un poco así, un incoformista, un maniático, un obsesivo y bueno, una mujer que te mantiene en eje, es impagable. Y no le cuesta hacerlo, lo hace con alegría, con amor, lo que se respira ahí es hermoso. Ella es hermosa y lo que pasa entre ellos es hermoso. Gracias Nora.

Frenkel no muestra en la película, me dice, todo lo que Nora trabaja de forma particular (fue directora de escuela y ahora es Inspectora zonal) pero sí entendemos la importancia que tiene ella en la carrera de Lavand y el valor de su compañía.
A través de ella vemos al Lavand en blanco y negro y al Lavand a color; al Lavand intentando un inglés y al Lavand con baraja española. Desde la cama repleta de VHS y DVDs Nora va mostrando el maravilloso material de archivo que conservan (a pesar de la poca importancia que le da Lavand. 'He tenido que juntar algunos de la basura' dice Nora). Entre todos, se destaca uno que consiguió Frenkel cuando estaba haciendo la investigación para la película y que tanto Nora como René desconocían. Se lo pasó una persona cuyos padres eran conocidos de Lavand (“No sé que tienen, pero te los paso” le dijo). Es un fílmico grabado en Brasil en los años 60, en el que se lo vé a Lavand, en el balcón de un departamento, encendiendo fósforos, produciendo cigarrillos y cartas con frescura e inocencia con la que Frenkel abre la película.



También vemos, a través de Nora, fotos y reconocimientos de toda una vida. Lo vemos mientras hacen la selección para llevar al Museo de Lavand en Tandil. Primero separan los premios. Este sí, este sí. “Todos -dice él- Menos ese que es de oro y vale como siete mil dólares”. Separan también fotografías. René en un crucero, René con galera y frac, René usando una mesa con un mantel que tiene flecos y su nombre bordado. René abrazado a dos personas. “Acá no estábamos juntos -le dice ella- si no, no te hubieras puesto esa chaqueta con ese pantalón”.



Hay dos momentos muy destacados en “El Gran Simulador” que quizás sean la razón por la que le sienta tan bien la expresión “película” y no “documental”. Son momentos ficcionales dentro de la obra. En uno se dramatiza un cuento de Rolando Chirico en el que René hace de un croupier amenazado que debe 'vencer al azar' (la bola de la ruleta tiene que caer en el 13 a las doce en punto de la noche). Frenkel sintió que ese momento le daba mucha potencia a la película, que le agregaba 'algo'. Un clima nuevo.

El segundo momento es su recreación de “Contrapunto a dos manos”, esa historia que puede verse en YouTube, donde Lavand se encuentra con su mano derecha y ésta se enfrenta a su mano izquierda. El “Contrapunto” fue una idea del propio Lavand, con texto de Chirico que se grabó por primera vez en España dirigida y producida por Miguel Puga ('Mago Migue'). A Nora le encantó la idea apenas René se la contó a las 5 o 6 de la mañana. Lo que a Nora no le gustó, otra vez, fue la camisa con la que lo filmó.

-Cuando hice mi investigación y me encontré con el contrapunto me pareció muy, muy potente y casi que me resolvía la película. Ahí está la línea, en el Contrapunto está la línea de la película: la magia y la magia del cine; el truco imposible de recuperar la mano derecha; el cine cómo lo ayuda a él a hacer ese truco que él no puede hacer. Cómo él cuenta su historia, su drama de una manera poética. Eso es potentísimo. El puede querer no hablar de eso, puede hablar de eso lastimosamente, puede hablar de eso de una manera oscura, pero lo convierte en arte. Por un lado lo cuenta como una ventaja , lo convierte en arte, lo convierte en poesía” . Dice: “Narra la leyenda...”

“ Narra la leyenda que un viejo marionetista oriental perdió



su brazo derecho en plena fama. Sufrió mucho. Con él habia deleitado a miles y miles de niños y grandes. Un día , maldijo a los dioses del azar y fue condenado. Fue condenado a vivir en una mazmorra que solo podia brirse con su mano derecha. Pasó años muy crueles .
Pero un dia , imprevistamente se abrió la puerta. Salió llorando de alegria pensando que por fin habia sido perdonado; pero quedó paralizado al ver que del picaporte de la puerta , colgaba allí su mano.
Ella , su mano perdida , había venido a rescatarlo.

En todo momento le hago las preguntas desde un lugar que no es el periodístico. Las hago como ilusionista y, más que eso, como profundo admirador de René Lavand. Quiero saber la intimidad de la realización, algún secreto que no conozca, saber más de lo que muestra la película. Cosa de fanático, digamos.

-¿Cómo fue el proceso de producción?

-Primero fue la idea, después durante un tiempo largo investigar, escribir, llamar por teléfono, alguna que otra visita. Me dije: 'no voy a intentar crear una relación. Todo lo contrario. Voy a empezarla de mínima y a crear la relación durante el rodaje'. El rodaje fueron tres semanas de convivir. Nosotros estábamos a la vuelta, pero el fondo de la cabaña donde vivíamos nosotros, era el fondo de la cabaña de René. Así que desayunábamos, pasábamos por abajo de un árbol y le caíamos así, por la retaguardia. Volví, edité unos meses. En octubre volví cuatro días a filmar cosas muy puntuales que quería. Ya para diciembre tenía muy cerrado el montaje. Durante el verano, entre vacaciones y no vacaciones, hice la música, el sonido. Se terminó en Abril.

-Bastante rápido

-Si, en menos de dos años se hizo todo. En mayo, cuando se estrenó, se cumplieron dos años del rodaje.

-¿Y cómo se maneja la sensación de invasión en estos casos?

-Un poco y un poco. Trataba de respetarle sus horarios, dejarlo dormir la siesta para que esté de buen humor. No exigirle demasiadas horas porque es un tipo grande y todo el tiempo es él, él, él. Traté de cuidar un poco eso y a lo largo de la semana la relación fluyó, él se relajó, se acostumbró a nuestra presencia. El material de los últimos días es el material más fresco. El material de los bastones está como super relajado. Ahí lo ves hablando de otra manera, más aporteñado, más canyengue. Los primeros días te habla casí de 'tú', está como arriba de un escenario. Todos los colores me servían. No quería quedarme con uno solo. Si vas y lo filmás dos días te va a dar lo que el quiere, lo que el conoce, las frases célebres, sus cuentos conocidos.

El se aflojó mucho también porque él, primero, tenía un rigor muy exigente consigo mismo, quería hacerme todos los juegos, que salieran bien. “¿Te quedaron bien?, me preguntaba, “Por favor, decime”. “Me quedé pensando anoche, quiero hacer este de vuelta”. “Me acordé de otro que lo quiero hacer de vuelta”. Yo se lo agradecía, estaba buenísimo pero le decía 'tranquilícese maestro, ya está, con lo que hizo me sobra”. “No, no, porque me acordé de uno...”. 'Bueno si usted quiere' decía yo, no le voy a decir que no.

VideoRef: RL831
Video: Entrevista a René con motivo de su documental.

De hecho tengo un montón de juegos grabados que creo que voy a hacer un DVD doble para el lanzamiento.

-Sí, por favor.

-Si porque es mucho material que a mí, para la película, me sobra. Tiene bastante la película, y están acotados. Es un material único porque no existe filmado así.

-Es un patrimonio de la humanidad.

-Y sí, porque René Lavand en su casa haciendo magia, no existe. Lo vas a ver en todos los teatros del mundo, en todos los estudios de televisión del mundo.

-Claro, y además queriéndotelo mostrar.
-Bueno. Hubo que convencerlo. Darle varias razones. (Hace el gesto de dinero con la mano).

-¡¿Si?!

-Sí, y estoy de acuerdo. Estoy muy de acuerdo. Yo charlar, te charlo. Vení, prendé la cámara y te cuento mi vida. Pero sacar la baraja es mi trabajo. Tiene razón. Mucha razón. Y a mí no me servía hacer una película sin eso. Podría hacer como hacen en los programas de televisión, hacer una entrevista y después usar material de archivo. Yo sabía que él conversando y pelando la baraja ahí, era otra cosa. Aparte lo tenía a él como en vena, con sus cartas, con su historias, y el queda como encendido. Ese diálogo que tiene de "llegar al cinismo".

-Eso es un logro.

-Claro, eso es porque acaba de hacer un juego y se enganchó en algo.

"Llegar no al engaño ni a la mentira; llegar al cinismo, dice Lavand. Miento de tal manera y tan a las claras, que ya es cinismo. Pero si esto no es mezclar, ¿qué carajo estoy haciendo hijo de puta?"

Suena el teléfono en la casa de René Lavand
-¿Con quién quiere hablar?
-Con Remisería Alas.
-No, Remis Alas tiene otro numerito parecido a este y, a raíz de eso, me molestan, y usted una vez más, cuarenta veces por día. Pero no se preocupe, está perdonada.
(Click).

-De mago a mago, ¿te puedo hacer una pregunta? ¿Cómo fue eso de los llamados y el pedido de remis?

-¿Vos querés que te diga si hubo truco?

-Sí, por favor.

Y me cuenta.

Le agradezco por la buena energía y el tiempo que me dio. Lo despido con un abrazo y lo veo irse. Estoy seguro que va a juntarse con su hija y recuerdo el sonido ambiente de cuando hablé por teléfono con él.

Pago la cuenta, apago el grabador.
Y sonrío.

René Lava

La Imagen del arti

por Roberto Mansilla

René Lavand es uno de los mejores magos de la historia de la magia y contrariamente a la angustia que siento por no haber visto a los grandes del pasado como Cardini, Malini, Bertram y Downs por no mencionar a Robert-Houdin y Hofzinser, vivo con felicidad el hecho de ser un contemporáneo suyo y de poder decir -dentro de varias generaciones- yo lo conocí, yo lo ví trabajar en vivo.

Y resulta que las veces que lo vi trabajar en vivo no me quedó ninguna duda de que estaba viendo a un Artista. Es más, estoy seguro que nadie la tuvo, que tú -querido lector- no la tuviste, ni tampoco tu tía, tu primo o amigo. Y la razón es muy simple: René Lavand, es un artista.

Pero hay algo más. René Lavand parece un artista. Así es. No sólo es sino que se ha preocupado por parecerlo. Y eso es algo que siempre me ha fascinado y sobre lo que siempre he querido escribir. ¿Cómo ha construido discursivamente René Lavand su imagen de artista?

Con notable y deliciosa efectividad René utiliza expresiones, conceptos y algunos recursos retóricos que apuntan directamente a lo que nuestro imaginario entiende como propio de lo artístico. Me refiero a cuestiones como la originalidad, el estilo, el esfuerzo y el tormento del artista al crear y vivir su vida, el conocimiento de las causas de todo lo que hace, la obra como reflejo del alma, la visión personal del mundo, etc, etc, etcétera.

Utilizando como fuentes sus libros, videos, decenas de entrevistas coleccionadas de hace más de quince años y de la observación devota de decenas de presentaciones suyas en vivo (que conforman el 'corpus' de su discurso), pero aun así, sin pretensiones académicas ni de



ningún otro tipo, comparto con ustedes los diferentes recursos que según mi opinión, el gran Lavand ha utilizado de manera más o menos explícita y más o menos consciente, para construir esa imagen de Artista.

LO PRIMERO, ALEJARSE DEL MAGO

"Yo le disparo a la magia. Soy experto en cartas, nada más". Dice Lavand en una entrevista y en otra insiste: "magia es lo que estamos mirando por la ventana, la naturaleza o la magia del amor, de la amistad. Me encanta la palabra, pero que me digan mago a mí, eso no; yo soy ilusionista"(1)

Cuántas veces he escuchado quejas y enojos contra esa expresiones de René: '¿cómo que no es mago?, entonces ¿qué es?'. '¿Quién se cree que es?' y cosas así. Pero cuando uno lo piensa bien, entiende que lo que está haciendo René es alejarse más bien del estereotipo del mago, de la imagen banalizada que hay de nosotros, de la falta de profundidad y riqueza que suele caracterizar al ilusionismo. Su estilo, actitud y sus dichos van en otra dirección.

Prefiere ser llamado "especialista en cartas", prefiere acercar su imagen a la de un tahúr, al jugador de ventaja ("Historia de Jugadores" se llama el show en el que hace sus clásicos "Victorio de Pardú", "El Gitanio Antonio", "Duelo en el Oeste", "El Griego"), acercarse al hombre de mundo que recorrió los lugares más bajos y de los que supo salir para ganarse el aplauso de la gente. Con palabras más o palabras menos, explica en sus presentaciones lo mismo que en su libro "Lentidigitación".

Jugué por dinero a todos los juegos, hasta los veintidós años en que, absorto por mi inquietud de crear técnica para el desarrollo del arte del ilusionismo, dejé para siempre de jugar. (...) En la medida que avanzaba, técnicamente hablando, hasta lograr mezclar en falso, dar de segunda, de tercera y hasta octava, anular el corte del contrario, conociendo todo lo referente al accionar de tahúres, me inhibí definitivamente, para sentarme a una mesa de juego; un principio moral me obligaba a terminar con lo anterior y comenzar un nuevo camino: el camino del arte. (2)

Pero el alejamiento a la imagen de mago y el acercamiento a la especialización de un instrumento como la baraja tienen un fin claro: acercarse al del Artista. Y eso es algo que no disimula, todo lo contrario.

En un evento realizado en 2011 en la ciudad de La Plata (Argentina), por ejemplo, un grupo de magos organizaron una entrevista abierta a Lavand (3). En un momento alguien le preguntó cómo lograba determinada emoción, cómo hacía para que se sintiera que todo lo estaba haciendo por primera vez. Lavand fue contundente.

-Mirá, voy a ser lacónico en la respuesta pero creo que voy a ser bastante inteligente: o se es mago, o se es artista. Una u otra.

Punto.

No hay mucho más para decir, ¿no? O bueno, sí. Que si él es un Artista y no un mago, entonces lo que hace no son trucos son, mmm, sí: composiciones. "Truco es una palabra muy bastarda, -sostiene en la misma entrevista, truco es el que te hace el gitano cuando te vende el buzón de la esquina. Digan un "juego" por lo menos. Si no pueden hacer una composición, si no pueden lograr una composición, digan un juego, pero "truco" no. Porque después es cuando viene el público, mal acostumbrado, desubicado con respecto al arte que yo quiero tanto - y ustedes también, y que debemos respetar al máximo- y nos dicen: 'daaale, hacete un truquito, dale'. ¡Tener que tolerar esas cosas! Yo no hago truquitos. Si te gusta lo que hago bien y si no te gusta, mala suerte. A mucha gente le gusta, por suerte. Pero truquitos no hago".
Punto.

LO SEGUNDO, ACERCARSE A LAS ARTES Y ARTISTAS ESTABLECIDOS

Uno de los más grandes escritores de todos los tiempos, murió ciego. Uno de los más grandes músicos de todos

los tiempos, murió sordo. Uno de los más grandes ilusionistas de todos los tiempos, es manco.

"Todavía recuerdo la cara de Ed Sullivan y el asombro de quienes nos rodeaban -cuenta René en una entrevista- . Imagínate lo que era para un norteamericano llevar a la tele a un prestidigitador manco. Era como presentar a un bailarín rengo" (4).

La tragedia, la "ironía" como diría Borges en su "Poema de los Dones", los vincula claramente, aunque no es así como Lavand asocia su nombre con el de Borges, Beethoven o tantos artistas totalmente legitimados como tal en el imaginario social.

Es así:

"Si Johann Sebastián Bach con tan solo siete notas pudo crear esta maravillosa melodía, quizás yo, con sólo cuatro cartas, pueda crear una ilusión".

O así:

"Yo no sé como el loco Van Gogh le cambiaba los colores a la naturaleza...ustedes no sabrán jamás como cambio de color a mis navajas"
Incluso negándola, así:

"No podría yo compararme al genio Dalí, sin caer en pedante y ridículo, pero sí puedo decir que Nora es para mi lo que Gala para él".
O como cuando en sus shows –y casi como un bloque fijo- bromea con su soberbia ("perdonen que sea inmodesto es que si no lo fuera, sería perfecto", "mientras yo viva siempre habrá alguien que hable bien de mi") y se defiende evocando a Picasso y su falta total de modestia contando esa anécdota en la que tras negarse a aceptar el pago, el dueño del restaurant le pide un autógrafo y Picasso le responde: "ofrecí pagarle la cena, no comprarle el Restaurant".

-¿Por qué esa compulsión de mezclar citas poéticas, historia de filósofos orientales, relatos de Borges?, le preguntan en una entrevista hace muchos años (5).

–Es mi Arte. Yo comparo al ilusionismo con la música. La música es el equilibrio armónico de los sonidos y los silencios. Busco un equilibrio entre el movimiento de la baraja y los relatos. Sería un mal ilusionista si mis movimientos salieran sucios y sería irrespetuoso con los poetas si les tapara el texto.

"O sea que es un mentiroso" le dice el poeta argentino Jorge Boccanera en otra entrevista. Y René responde.

-Claro, yo miento sin mentir. Miento para crear ilusión. Pero atención: el ilusionismo no es un rompecabezas donde si lo descubro gano yo. El ilusionismo es un arte y la baraja un violín en las manos de Nuregev o las castañuelas de Lola Flores. Un mero instrumento para lograr la comunicación artística y humana. (6)

ENTONCES, LA ORIGINALIDAD

"Sin una honrada ambición, ningún hombre puede convertirse en un gran artista y sin originalidad, ningún hombre puede convertirse en un gran artista. Claro que no todos podemos conseguir la grandeza que a los maestros tan merecidamente les corresponde. No todos podemos esperar llegar a ser representantes del más alto arte en la magia. Pero todos podemos, al menos, tratar de hacerlo y elevaremos el "status" de la magia como arte, en proporción a nuestro esfuerzo unido".
Las palabras son de Nevil Maskelyne de la sección teórica del libro "Our Magic" que escribió con David Devant (7). Un libro que refleja aplicada a la Magia, una concepción, digamos, Positivista o Moderna del Arte que es, a su vez, de donde más vienen las pautas que solemos aceptar intuitivamente como definitivas y definitorias del Arte y que son las que estamos trabajando en este artículo. Cuestiones como la necesidad de un estilo, el conocimiento casi científico de lo que se hace, el esfuerzo y, sobretodo, la originalidad.

¿Y qué más original que ser un mago con una sola mano?

-Si viene un mago en serio y le ofrece rebobinar su vida para que viva una existencia anónima, pero con las dos manos, ¿acepta?, le preguntan.

-No. No hay que quitarle la joroba al jorobado: pierde gracia. Yo supe sacarle provecho a las perdidas. Capitalizar las ventajas lo hace cualquier idiota. (8)

En otra entrevista le preguntaron si tenía miedo de que le copiaran los trucos.
-No. ¿Cómo voy a tener miedo si lo que hago yo no me lo van a poder robar? Primero tienen que cortarse la mano derecha. Y después van a tener que ponerle 60 años de amores y desvelos. (9)

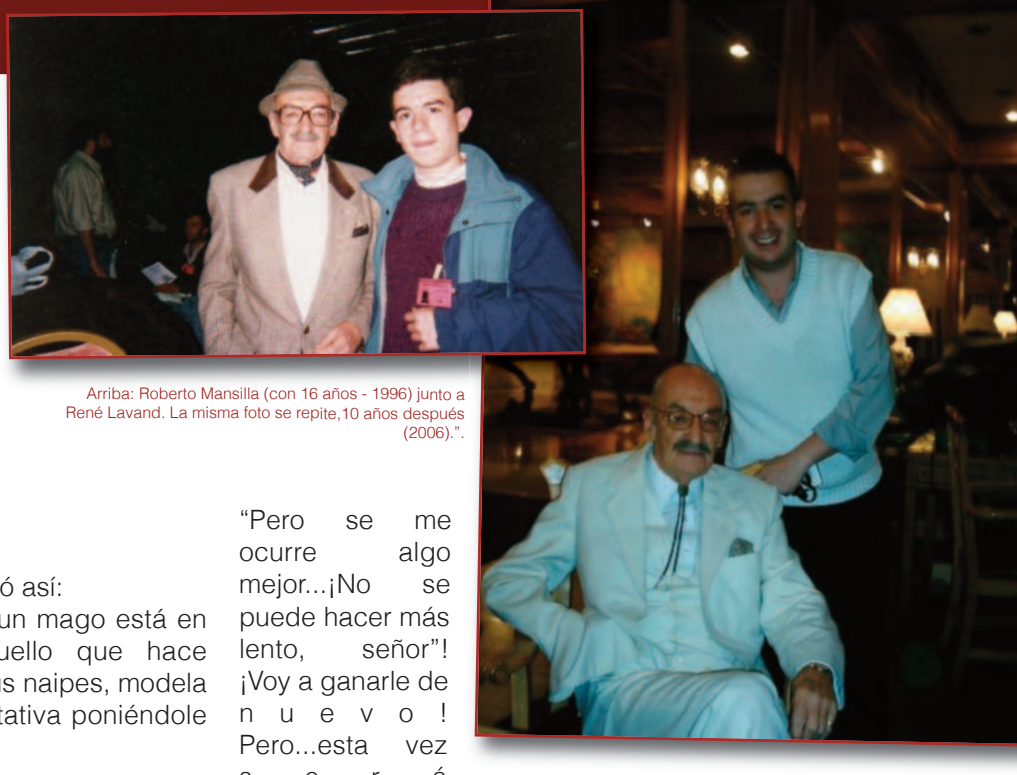
En su autobiografía "Barajando Recuerdos", por otra parte, dice:

Claro que de nada me servían los libros de la especialidad para ilustrarme, todos escritos para aplicar técnicas de dos manos. También era cierto que ningún maestro me podría enseñar ilusionismo con una sola mano...¡y la izquierda!. Había una sola salida para mí, y no otra, ¡romper los cánones!, ¡crear mis propias técnicas!. De no lograrlo, todo sería un fracaso, si lo lograba ¡sería diferente de todos! (10)

Y POR LO TANTO, UN ESTILO

Eso que hace original a René Lavand, es lo que define su estilo y como él dice: "no hay artista sin estilo".
-Profesionalmente, ¿en qué se reconoce diferente al resto?, le preguntaron en el Diario Popular del 29 de abril de 2001.

-En que tengo mi estilo propio, en que no pude copiar a



Arriba: Roberto Mansilla (con 16 años - 1996) junto a René Lavand. La misma foto se repite,10 años después (2006).".

nadie porque perdí una mano en un accidente a los nueve años y en que no se atreven a copiarme a mí.

"Lentidigitación" sabemos, es la manera que René denomina su estilo. Ese que combina los relatos más precisos escritos para él por amigos que lo conocen tanto que pueden hacerlos a medida, dichos y ensamblados con los efectos con una cadencia, entonación y sentido de la pausa envidiable.

Un estilo que Jorge Boccanera describió así:
Cuando parece que la capacidad de un mago está en proporción con el tamaño de aquello que hace desaparecer, él se presenta solo con sus naipes, modela el silencio y crea una inusitada expectativa poniéndole letra a la música de la baraja.

"Se trata de llegar al más profundo de los sentimientos de la angustia –dice René- no a la angustia de una madre frente al hijo enfermo, sino la de del ser humano que no puede racionalizar la sutil belleza del engaño del arte. Todas las artes mienten, lo dijo Picasso 'la misión del artista es hacerle creer al mundo de la verdad de su mentira'.

Ritmo, cadencia de la palabra y de la pausa, en un juego perfecto para lograr lo que él llama el atisbo: ese momento de suspenso final donde queda por verse si logró su cometido. (10)

Y cómo la forzada originalidad se convirtió en un estilo exquisito y único lo cuenta ficcionalmente el propio Lavand cuando interpreta a su manera, cuando no, el "Ten Card Deal" de Nick Trost. Veámoslo.
Mucha gente me pregunta cómo conformé mi personalidad de artista, cómo nació René Lavand. En realidad no fui yo quien la conformó, sino la vida misma, que a veces muy cruelmente quita y a veces, muy generosamente, da.

Hace muchos años, una tarde, perdí una mano, y hace muchos años, también, en una lujosa sala de juego de un lujoso hotel de Marbella, el destino me esperaba agazapado; y supe, entonces por qué perdí mi mano"

"Tenía yo treinta años, y exultante de vanidad, hacía cosas como ésta" (En este momento, reparte dos manos de póker una para un supuesto contrario y otra para él. Para llenar el vacío que se produce por el tiempo de repartir las diez cartas, dice por primera vez su estribillo con tono vanidoso o, por lo menos, poco modesto):

-"No se puede hacer más lento..., señor. Voy a ganarle...¡no puedo perder!"

(Tras revelar las jugadas, René resulta ser el ganador de la partida).

"Pero se me ocurre algo mejor...¡No se puede hacer más lento, señor"! ¡Voy a ganarle de nuevo! Pero...esta vez será optativo...¿quiere jugar con esta dada o con ésta? Cualquiera sea la elección,

(René vuelve a ganar).

"No puedo perder.... Pero se me ocurre algo mejor, les dije... En ese momento escuché una voz a mis espaldas que dijo: ¡MAHTUB!...

Averigüe más tarde que en árabe quiere decir: '¡Está escrito! No hice caso y continué más pedante que nunca..."

"No se puede hacer más lento!. Pero...un jugador de ventaja también debe saber perder...para evitar sospechas...para estimular las apuestas del contrario... Y voy a perder...Es decir...voy a perder si usted quiere que pierda..si no lo quiere voy a ganar...¿Quiere que pierda o quiere que gane?... Será optativo señor...¿quiere que pierda con esta dada o con ésta?"

"Y escuché otra vez esa voz a mis espaldas, que dijo: ¡MAHTUB! El señor pierde, pero no porque quiere, sino porque está escrito.....' Me sentí más molesto aún, y continué más pedante que nunca: "Se me ocurre algo mejor... Yo mezclo..y usted da...Voy a ganarle señor. ¡No puedo perder!

-No puede perder, porque está escrito –dijo otra vez la voz a mis espaldas- y yo, más molesto y, más pedante todavía, hice así...Mezcle usted y doy yo"

"No puede perder porque está escrito –dijo nuevamente aquella voz. Me di vuelta y me encontré con un alto, delgado y cetrino árabe que me miraba profundamente. Lo desafié a jugar... Me confesó que su religión no le permitía beber ni jugar, pero aceptaba el desafío por considerar la acción filosóficamente. Entonces...decidí jugar a la verdad...sin trampas..." (Tras repartir las jugadas

el árabe recibe un póker de ases).

-"Ganó usted, señor"

-No, me dijo- ganas tú porque está escrito. Y como no son los ojos los que marcan al hombre la verdadera luz, te canto las cartas sin mirarlas: 9, 10, Jack, Dama y Rey"

-Sentí una rara sensación durmiendo; como si tuviera un don, como si fuera un invencible; y decidí dar a cualquier cantidad de jugadores. Alguno tendrá que ganarme! ¡No podía yo estar condenado a ganar siempre!. Y creo que fue allí donde nació René Lavand, cuando aquel árabe me dijo:

-Debes asumir tu destino. Serás incomparable para siempre. Por eso es que no debes compararte jamás: si lo haces y no resultas el mejor, te sentirás fracasado; si lo haces y te ves el mejor serás un fatuo...-y se retiró de la sala, dejando la sensación de no haber participado para nada.

Fue esa noche, cuando supe por qué perdí mi mano, señores. (12)

A PESAR DEL ESFUERZO Y EL TORMENTO

"Es indispensable hacer saber a todo el mundo –dice el escritor argentino Alejandro Dolina- que para ser artista hay que pagar un alto precio. Debe uno resignarse a estudiar las arduas cuestiones técnicas. Debe uno sufrir y hacerse mala sangre allí donde otros pasan de largo. Debe uno aprender a ver secretas señales donde nadie ha visto nada. Debe uno atormentarse cuando siente que hay un verso que no será capaz de escribir nunca. Debe uno seguir ciegamente misteriosos llamados que conducen casi siempre a la desdicha. Debe uno pelear contra el destino, aun sabiendo que será derrotado. Después-si tiene suerte- es probable que obtenga fama y dinero. Pero ya no le importará demasiado" (13)
Lo que Dolina advierte con tanta precisión, René Lavand lo ratifica.

Y el camino a la perfección, al que sólo motivan recorrer el arte y la ciencia, el camino que no tiene fin, ese que uno recorre sin pensar en retribuciones de ningún tipo, sabiendo que está plenamente compensado con el placer de andarlo o de 'hacerlo andar' como decía Antonio Machado, ese camino que colma nuestras horas de ocio luminoso, que nos hace conocer la inmensa e indescriptible alegría profunda de crear, el mismo que a veces, cuando los golpes de la vida recrudecen y parecen ensañarse con uno, nos resulta la gran terapia que mantendrá el equilibrio en el momento crucial del implacable dolor. (14)

Tras el accidente a los nueve años que le quitó su mano derecha entró, nos dice, "en procesos psicológicos profundos y difíciles" y comenzó a crear sus propias técnicas. "Había perdido cosas que pesaron en mi vida más que la pérdida de mi mano -dice-, y los naipes y el noble arte que se construye con ellos, me devolvieron (no sin trabajo) la alegría, la comunicación franca y directa con la gente; me permitieron aliviar la melancolía, me devolvieron la vida!" (15)
Y ese trabajo es constante, en la vida y, por supuesto, en el trabajo. En varias oportunidades le escuché decir lo que escribió en "Lentidigitación"
He estado más de tres meses, no para poner un truco, sino buscando las palabras justas para lograr el climax; y he pasado otros tres meses intentando lograr el tono justo para cada una de esas palabras.(16)

SIEMPRE CONOCIENDO EL POR QUÉ

"Si además del cómo de su trabajo (...) aprenden el por qué a base de un conocimiento de los principios artísticos, encontrarán en ello una enorme ventaja, que aumenta constantemente con la experiencia adquirida"
J.N.Maskelyne, "El Arte de la Magia"

Maskelyne, siguiendo la lógica filosófica de Aristóteles, consideraba que el verdadero artista era aquel que conocía no sólo el cómo, sino el porqué de las cosas. Aquel que lograba escapar de la mera intuición y racionalizaba las causas. En este sentido, sólo es artista de la ilusión aquel que sabe por qué está haciendo cada movimiento, cada pausa, cada gesto y el que, por lo tanto, puede predecir las reacciones de los espectadores.
En las presentaciones de René Lavand es muy común que éste explique por qué está haciendo lo que está haciendo. Así es que cuando se propone repetir un efecto explica que "es para reforzar el climax del efecto" o cuando narra una historia al final dice que "hace a mi estilo y colabora a reforzar el efecto dramático de la actuación".
Del mismo modo, es común que suela referirse a sus cosas con las denominaciones técnicas o de un modo que se acerque a los conceptos ya legitimados como bellas artes. Por eso a sus efectos los llama "composiciones" y al lugar en el que se inspira y ensaya durante horas lo llama "mi laboratorio".
"Mis improvisaciones, se le escucha decir en sus shows, son la resultante de mis más profunda deliberación"

HASTA CONSOLIDARSE COMO MAESTRO

"Cuenta un gran pianista desaparecido, Arthur Rubinstein, que un apasionado admirador lo corrió por la calle y le dijo:
-¡¡¡Maestro!!!, daría la vida por tocar como usted.
-Yo la dí, dijo Rubinstein". (17)

Todo gran artista termina siendo, casi por definición, un gran maestro. "Maestro", de hecho, es el sinónimo que frecuentemente se utiliza para definir a los grandes artistas. René lo sabe y también construye (ratifica) su imagen cuando habla en sus libros o entrevistas sobre esa condición. En "Barajando Recuerdos", por ejemplo, dice: En lo que respecta a Academia, uno de mis grandes deseos fue poder volcar ese estilo en algunos discípulos . Con los años, me di cuenta de lo imposible que resultaba concretar la idea: sólo a alguien con personalidad a tono

con él mismo, puedo servirle en carácter académico.
Algunos alumnos copiaron mi estilo, pese a mi insistencia en que no lo hicieran; fueron al fracaso y no lograron concretar ser artistas: sólo llegaron a ser, manipuladores de nivel.
El fracaso fue mío como maestro, pues no logré hacerlo entender que más importante que los juegos era encontrar 'el estilo', e intentaron copiarme "¡qué pena!. Se cuenta que cuando le dijeron a Begniniano Gigli que sería el "Segundo Caruso", el respondió que prefería ser 'el primer Gigli'.
Pero no pierdo las esperanzas de servirle a alguien, algún día, en alguna medida, y así poder ganar el título de 'Maestro' que hoy recibo como apodo.

PERO ANTES QUE NADA, HAY QUE SERLO

Al tiempo de escribir este trabajo en su edición original para Profonde, me di cuenta que Darwin Ortiz manifestaba la misma inquietud que me motivó a hacerlo. "Prácticamente todo comentario que he escuchado o leído sobre él –dice Ortiz en "La Buena Magia" - lo muestra como un verdadero artista. No hay dudas de que Lavand es un artista pero en mi opinión también lo es Del Ray, por poner un ejemplo. He oído a magos describir a Del Ray como brillante, asombroso, entretenidísimo, pero nunca lo describen como artista. Una de las razones es que Del Ray no intenta proyectar tal imagen, mientras que Lavand hace todo lo posible por transmitir esa idea". (18)

Lo que hice hasta aquí fue, justamente, esbozar mi parecer sobre cómo René Lavand logra transmitir esa idea. Como es que ha hecho para "parecer" un artista.

Pero ahora que terminamos, es necesario repetir lo más importante de todo, el requisito principal, la estrategia imprescindible para parecer un artista: serlo. Como dice Dolina en "El Arte de la Impostura", "vale la pena intentar el camino más difícil, el más penoso, el más largo, pero también el más seguro. Es el camino de la verdad. El que quiera parecer honrado, que lo sea. El que quiera fama de valiente, que se la gane a punta de guapeza".

Punto.

POSDATA:

Ojalá este artículo hubiera podido ser sobre cómo se hace uno artista y no cómo el discurso de otro construye esa imagen. Sin embargo, ahora que lo pienso, es posible que en el fondo esto no sea más que un intento por lograrlo. Martín Caparrós, un reconocido cronista y escritor argentino, confesó en una entrevista que siendo joven había decidido traducir al francés del siglo XVII a Quevedo, porque era la forma más íntima en la que podía relacionarse con el poeta. Se me ocurre que este tipo de ensayos o perfiles son un poco eso también: un deseo por relacionarme de otra forma con el protagonista admirado. En definitiva, es un gesto de amor. Una manera de compartir, como espectador, todo aquello que me conmueve pero también, la manifestación del anhelo del aspirante, ávido por entender, por aprehender, por saber cómo demonios se puede ser tan bueno, tan indudablemente Artista.

(*) Originalmente este ensayo fue un Trabajo Práctico que realicé para la Facultad de Periodismo donde estudiaba. Luego lo publiqué y distribuí en "Profonde" y ahora, prácticamente reescrito y maquillado, lo pongo a consideración de ustedes en esta magnífica revista.

NOTAS

1.Boccanera, Jorge; Artista de la Ilusión, en Revista "Viva" de Clarín, pp.45-50.

2.LAVAND, René. LENTIDIGITACIÓN Vol. II, Ed. Frakson, Madrid, 1991

3.Entrevista pública en "La Galera Mágica", La Plata, Buenos Aires, Argentina. Febrero 2011.

4. D'Addario, Fernando , El Rey de la Baraja, Suplemento Cultural "RADAR", Diario Pagina/12, (27 de abril de 2001).

5. del MAZO, Mariano. La Mentira es Bella, En Suplemento "Espectáculos", Diario Clarín, Domingo 25 de abril 1999.

6. Boccanera, Jorge; Artista de la Ilusión, en Revista "Viva" de Clarín, pp.45-50.

7. MASKELYNE, Nevil; El ARTE EN LA MAGIA, Ed. Escuela Mágica de Madrid, España, p.5.

8. del MAZO, Mariano. La Mentira es Bella, En Suplemento "Espectáculos", Diario Clarín, Domingo 25 de abril 1999.

9. Selser, Claudia; "Los Herederos de Fu Manchú", en Revista "Viva", Diario Clarín.

10. LAVAND, René. BARAJANDO RECUERDOS, Tandil, Betbeder Ediciones, 1998

11. Boccanera, Jorge; Artista de la Ilusión, en Revista "Viva" de Clarín, pp.45-50.

12. LAVAND, René. LENTIDIGITACIÓN Vol. II, Ed. Frakson, Madrid, 1991.

13. DOLINA, Alejandro; CRÓNICAS DEL ANGEL GRIS, Ed.Colihue,Buenos Aires, 1996. p.262/263

14. LAVAND, René. BARAJANDO RECUERDOS, Tandil, Betbeder Ediciones, 1998.

15. Ibidem.

16. LAVAND, René. LENTIDIGITACIÓN Vol. I, Ed. Frakson, Madrid, 1988, p. 89.

17. LAVAND, René. LENTIDIGITACIÓN Vol. II, Ed. Frakson, Madrid, 1991, p.35

18. ORTIZ, Darwin "LA BUENA MAGIA", Madrid, Ed, Páginas, Trad. Rafael Benatar, 2001, p 210.

19. DOLINA, Alejandro; CRÓNICAS DEL ANGEL GRIS, Ed.Colihue,Buenos Aires, 1996. p.208.

WoodyLand

por Woody Aragón

ARTICULO TEÓRICO

HECKLERS
primera parte

En inglés, se suele utilizar el apelativo Heckler para un tipo muy particular de espectador. Estamos hablando de ese, por desgracia más habitual de lo que quisiéramos, espectador impertinente que se comporta enfrentándose con el ilusionista: Interrumpe el show, intenta ser el más gracioso, busca la explicación del truco, o incluso directamente arruinar el juego al mago pretendiendo su fracaso.

Precisamente, una de las cuestiones que más me plantean los magos que empiezan, en mis clases como profesor de magia, es qué hacer ante este tipo de espectador. No se sabe muy bien por qué razones, encuentran que una buena parte de su público se comporta de esta manera.

Como es una preocupación generalizada, que aunque afecta más al principiante o al amateur, es común a todos los que nos dedicamos al ilusionismo, he decidido comenzar esta serie de columnas resumiendo lo que suelo contestar cuando me preguntan sobre el tema y algún pensamiento o recurso que utilizo. ¡Espero que os sea útil!

Lo primero que quiero decir es que me erijo en autoridad sobre el tema. Como toledano, dudo que haya muchos magos que hayan sufrido más que yo a este tipo de espectadores. No es algo de lo que me sienta orgulloso, pero creo que puedo presumir de vivir en una de las ciudades con público más difícil de España. Así al menos lo han manifestado muchos de los magos profesionales que conozco tras actuar aquí. Si quieres probar tu temple ante “hecklers” profesionales… ¡te invito a venir a Toledo!

Bromas aparte (bueno, “bromas”… ¡o no!), la verdad es que cada persona es diferente, y cada comportamiento también. Este tipo de espectadores no son un problema que surge y contra el que hay una fórmula universal que lo soluciona. En realidad, diferentes personas, adoptan esa actitud en sus diversas variantes, no sólo ante la magia, sino específicamente ante TÍ haciendo magia. Es decir, que lo primero que habrá que analizar es qué provocamos nosotros, como personas, cuando actuamos, para que nos reaccionen así.

De tal forma, las “soluciones” pueden funcionar también según las características del mago que las adopte. Advierto esto porque voy a hablar de cosas que me funcionan a mí, y citaré los consejos de algunos otros magos, pero tú eres el único que puede encontrar los recursos idóneos para ti mismo.

PREJUICIOS

Por desgracia, los magos tenemos que sufrir un montón de prejuicios sobre nuestra actividad que no corresponden para nada a la misma: Que si la magia es sólo para niños, que si la mano es más rápida que la vista... (Un día te contaré mi teoría sobre las razones que llevan al ser humano a relativizar la experiencia mágica, quitándole importancia).

Pero hay algunos prejuicios que los magos nos hemos ganado a pulso durante muchos años. Entre ellos, el de que el ilusionista es una especie de cómico que hace humor vacilando a sus espectadores, o riéndose de ellos, o haciendo que se sientan ridículos. O el de que el mago lo único que quiere es engañar al espectador haciéndole sentir como un tonto.

Es por ello que, cuando un profano se enfrenta por primera vez a un juego de magia, y más si viene de un amigo suyo (pues, esto es así, en la confianza nos solemos hacer bromas como parte de la diversión que permite una amistad), la primera tendencia es "ponerse a la defensiva".

Creo que buena parte de la culpa de ese prejuicio lo tenemos los propios magos profesionales, que a veces recurrimos al espectador para cubrir nuestras carencias. El propio Pepe Carroll decía en su famoso (y excelente)



artículo teórico “Confilctos” que provocar que sea el espectador el que causa la risa del público es una gran ayuda para el mago que no es de natural “gracioso”. Pues bien: Puede que haya muchos espectadores que van a ver magia esperando divertirse subiéndose al escenario a cacarear y a “hacer la gallina”. Pero seguro que, también, hay muchos que acuden a un show de magia esperando experimentar lo imposible, y ver aparecer un huevo en una bolsa que estaba vacía, sin tener que preocuparse por si el mago los sacará a ellos para hacer el payaso en el siguiente juego.

La cosa es que es habitual, en ciertos ambientes, que cuando vas a hacer magia a alguien por primera vez su actitud sea de “me vas a vacilar”.

Los amigos “majetes”

Si hubiera un poquito de orden en nuestra vida mágica, la progresión sería de tal forma que, según aprendemos y ganamos recursos, irían apareciendo esas dificultades en forma de espectadores impertinentes. Pero, por desgracia, suelen ser casi los primeros espectadores que tiene el mago aficionado. Imagina jugar un videojuego en el que nada más empezar sale el malo final y te mata. Pues es este el origen de las frustraciones de muchos magos cuando se inician.

A todos nos suenan estas situaciones. Vas a presentar unos juegos de magia que llevas tiempo ensayando ante tu grupo de amigos. Le pides al espectador un número del 5 al 10 y te dice el 10. O que mire una carta y te dice “¡no, no, no! Date la vuelta y cojo la que quiera!”. O si tiene que coger una carta elige la primera o la última. Si te das la vuelta para que haga algo, hace lo que no debe (desde no seguir tus instrucciones a robar cartas de la baraja). O por sorpresa te agarra la mano donde has empalmado la moneda. O, sin venir a cuento, coge la baraja, la levanta, mira una carta, la vuelve a dejar, y te dice “¡Adivínala! ¿No eres mago? ¡Pues adivínala!”.

Estos espectadores son los que, coloquialmente, suelo llamar "los amigos cabrones".

Pero si lo pensamos bien, la reacción es hasta razonable, al menos comprensible. El choque con la lógica que produce lo imposible/mágico se da en un entorno de completa confianza, y ante un ilusionista al que su círculo niega el rol de mago como tal. Es relativamente normal que, entonces, esos espectadores no reaccionen como lo harían ante un mago profesional o, simplemente, ante una persona que no conocen.

Así que, cuando sufras esta situación, tenlo claro ¡No lo hacen por maldad! Simplemente les afectan una serie de prejuicios y que no hay unas normas de comportamiento aceptadas por la sociedad para cómo reaccionar ante la magia de cerca, por ser una situación poco experimentada en general (y afortunadamente para nosotros, quizá). Nadie en su sano juicio se levantaría en una obra de teatro para decirle al actor que interpreta a Cyrano que a él no le engañan y que sabe que es un actor y que no están en el siglo XVII. Tampoco le gritarían a un tenor en una ópera para preguntarle que por qué se ha puesto a cantar ante la muerte de su padre. Ni siquiera ha de estar relacionado con el arte: nadie reataría a un amigo que estudia medicina “¡Opérame! ¿No eres médico? ¡Pues opérame!”.

La buena noticia es que esto, con el tiempo, simplemente "se pasa". Un día, tu amigo queda con un colega suyo que tú no conoces, te pide que le hagas un "truquito" a su amigo, y esa persona reacciona como un espectador normal. Lo que suele ocurrir es que tu amigo presencia, por primera vez, lo que eres capaz de transmitir con tus juegos de magia (y queda fantásticamente con su amigo).

A partir de ahí, el "amigo majete" se convierte en ¡tu mejor representante!. Empieza a presumir de ti. Poco a poco, te irás ganando ese rol de mago que al principio se te niega - aunque tu amigo siempre te recordará "lo malo que eras al principio y cómo te pillaba todos los trucos", y casi se sentirá responsable en parte de tu calidad como mago, que has conseguido con su ayuda. Déjale que sea feliz en su ignorancia y crea que sí. Y, aunque no sea del todo verdad, algo hay de cierto: sus malas reacciones y pequeños fastidios te habrán dado ciertas "tablas" y habrás ganado en recursos para enfrentar estas situaciones en el futuro ante público no tan de confianza. ¡No hay mal que por bien no venga!

De todos modos, mientras tanto, mientas “se pasa”, hay una serie de recursos que nos ayudarán a solucionar estas situaciones y a no perder el control. Repasaremos las más importantes en la próxima columna. Hasta entonces… ¡Que el forzaje os acompañe!



Traducción
por Javier Natera

Desde el Magic Castle

por Howard Hamburg

Foto de Tannen Magic

Anécdotario sobre Vernon y otros... parte II

POR FAVOR JOHNNY



Howard Hamburg junto a su gran amigo Johnny Tompson

Una noche en el Castillo Magico, Johnny Thompson, Dai Vernon, Michael Skinner, Charlie Miller y yo nos encontrábamos sentados en el Rincón de Vernon. Yo estaba haciendo un juego de cartas para algunos de los amigos de Dai.

En mitad del efecto, Jim Patton quien trabaja detrás del bar, me llamó por los altavoces: “Una llamada telefónica para Howard Hamburg; llamada telefónica para Howard Hamburg.” Yo continué haciendo el efecto y nuevamente volvió a llamar: “Llamada telefónica para Howard Hamburg.”

Le entregué la baraja de cartas a Johnny Thompson y le dije: “Johnny, por favor mantenme el break hasta que regrese.” Es innecesario decir que lo “chicos” (magos) tuvieron problemas para mantenerse las risas.

Johnny Tompson y yo somos muy amigos desde hace muchos años, y siempre nos reimos recordando todas las anécdotas que juntos hemos vivido, en presencia del profesor, y de todos los amigos que forman este maravilloso lugar que es El Castillo Mágico.

UN ÚLTIMO JUEGO



.C. Wagner rodeado de sus amigos Howard Hamburg, Norman Beck, James Patton, Grant Carden, Dereck Delgaudio y Alan Merson.

Un día recibí una llamada telefónica de uno de mis mejores amigos, J.C. Wagner el cual en aquel tiempo estaba sufriendo de cáncer. J.C. me dijo que quería verme y le dije que podría conducir cualquier día a cualquier hora desde Los Ángeles a San Diego para juntarnos. J.C. me dijo que me quería ver en el Castillo ese miércoles por la tarde, y yo le dije que iba a estar ahí.
Esa tarde me senté el Rincón de Vernon, J.C. llego al castillo junto con otro amigo, James Patton, el cual lo había llevado desde San Diego a Los Ángeles, al Castillo Mágico.

J.C. se sentó y algunos de los amigos magos que se encontraban alrededor quisieron darnos algún tiempo a solas, así que nadie se nos junto. J.C. me dijo que me quería mostrar un efecto y le pregunte que si no le molestaba que algunos amigos se unieran a la mesa. Él me respondió que le gustaba la idea. Se nos unieron Norman Beck, Derek DelGauido, James Patton, Grant Carden y Alan Merson. Se acerco una silla a la Esquina de Vernon e inmediatamente convoqué a Najee William, el cual era el fotógrafo del castillo. Le pedí que tomara una foto del grupo. J.C. me dijo que estaba cansado y que se tenía que ir de regreso a San Diego. Los dos nos dimos un fuerte abrazo y un beso en la mejilla.
Unos momentos después, Norman Beck y yo nos encontrábamos en el bar y nos miramos el uno al otro. Ambos teníamos lagrimas en nuestros ojos por que nos habíamos dado cuenta que la razón por la cual J.C. había ido al castillo, era para presentar un ultimo juego ahí.
Le llamé por teléfono a J.C. ese viernes y su esposa me informó que se encontraba muy débil. Ella le entregó el teléfono y nos dijimos el uno al otro que nos queríamos. Dos días después recibí una llamada telefónica informándome que J.C. había fallecido. J.C. fue un gran amigo, un magnifico artista pero lo mas importante, un gran ser humano.

BREATHER CRIMP

Rafael Benatar me había dejado entrar antes a su show de magia de cerca. Cuando le presentaron, con su suave voz y con su encantadora sonrisa, seleccionó a una hermosa dama del publico para que se sentara a su lado, en la mesa de magia de cerca (sorpresa).

Al terminar el su acto, Rafael agradeció a la mujer por ayudarle y le entregó la baraja de cartas como regalo. El publico salió de la sala y yo me fui al Rincón de Vernon.
Rafael se encontraba aproximadamente a diez metros de mi, en el bar, saludando a los que asistieron a su show. La hermosa mujer se acercó a él y le dijo: “Señor Benatar, cuando usted me eligió para que me sentara junto a usted, me encontraba muy nerviosa, pero ya estando en la mesa, me hizo que me sintiera muy relajada, y su magia me pareció maravillosa. Muchas gracias por la baraja.” Rafael con su suave voz, le dio las gracias y le pidió que le llamara Rafael.

Después ella le dijo: “Rafael, ¿me harías un gran favor?” Rafael respondió: “Claro”. Ella sacó la baraja de cartas de su bolso, tomó las cartas y buscó unas cinco cartas. Después quitó cuatro y las volvió a guardar con el resto, en su bolso. Con la carta que seleccionó dijo: “Rafael podrías por favor firmar el “breather crimp”. Yo note una extraña reacción en la cara de Rafael mientras firmaba la carta.

Rafael me vio sentado a unos metros de él y se acercó a mi. Se sentó y note que tenia la frente sudorosa, le pregunte si estaba bien y él respondió: “Howard, ¿recuerdas a la mujer que me ayudó en el show de magia de cerca, a la cual le regalé la baraja de cartas?” Le respondí que sí lo recordaba. Rafael me dijo: “Ella sacó una carta del paquete y creí que iba a pedirme que se la autografiara, pero me pidió que le firmara el “breather”.” Le pregunte a Rafael: “¿lo hiciste?” No pude resistirme y comencé a reírme por que yo le había dicho a la mujer, qué es lo que tenía que hacer, cuando se acercara a Rafael. Rafael se rio mucho por mucho tiempo



Frases de Gabi

por Ignasi Ruiz

CURIOSIDADES

"Sin duda alguna, somos lo que decimos. Por ello, esta colección de frases protagonizadas por el genial Gabi Pareras, no sólo nos acercará más a su persona, si no que, como suele ocurrir, nos acercará también a su magia, a su filosofía y a su concepción sobre este arte.

Estas frases fueron recopiladas por **Ignasi Ruiz**, alumno y amigo personal de Gabi, publicadas en su canal de twitter **@frasesdegab**i, y corregidas para la presente publicación."

¿Y sabéis lo mejor de todo? Que se puede repetir.

La cuenta bucle esta prohibida, ¡es una mierda!

¡Esto es del nene!

Muchos magos cometen el error de hacer una separación en la baraja de manera directa, con lo cual anuncian que están metiendo el dedito.

La presa del meñique y la presa del pulgar es el 50 % de la técnica de la cartomagia.

Sea verdadera o falsa, una mezcla ha de parecer mezcla.

El espectador siempre mira por primera vez.

Cuando los espectadores ríen o se emocionan, no piensan.

Lo que el mago hace es un reflejo de lo que él es.

Lo importante no es poner respuestas a las preguntas de los espectadores, sino que nunca tengan preguntas.

Hay muchas maneras de hacer mal un juego, y muy pocas de hacerlo bien.

¡Joder, que alegría!

Con este juego, metí ostias como panes ¡les jodí vivos!

¿Algún profano en la sala?

Demasiada información estresa al espectador.

En una buena composición verbal de un juego no se hace lo que se dice y no se dice lo que se hace. Hay que evitar la descripción.

Si la idea se impone a la realidad física de esa idea, va a provocar que yo esté más volcado en la idea que en la realidad física.

El mago es el primer artista que tiene que aprender a vivir a la intemperie, sin paraguas y sin verdades absolutas.

Siempre hay que intentar distanciar la trampa del efecto.

Aquí el que manda, es el que lleva la baraja.

Me puede pillar en dos posiciones básicas, actuando o fumando.

Di que, ni eran horas, ni estábamos los dos frescos como rosas.

Este juego puede dar ostias de 2 en 2 hasta que sean impares.

...y por primera vez...¿cuál era tu carta?

Cualquier movimiento que el espectador no pueda interpretar está abierto a sus sospechas.

Yo no sé tú..,pero como sea el/la (carta). Yo me muero.

Hay cuatro niveles en un espectador para que te pillen una trampa: verlo, sospecharlo, intuirlo o sentirlo.

El experimento permite el error, la demostración no.

Esto es un puto milagro.

Normalmente un espectador "normal" no pensará un número de dos cifras nunca.

Los juegos deben acabar con un portazo , para que el espectador no pueda volver atrás y deducir el juego.

Vais a flipar tortillas.

Ole , ¡viva yo!

No hay nada peor que fallar e irse a casa jodido, uno se tiene que ir a casa pensando cómo sacar provecho del error.

Aquí el único trucao soy yo.

En un juego de magia, las condiciones iniciales lo definen todo.

Los magos reinventan la realidad constantemente.

En una secuencia de gestos, que unos deriven hacia los

otros de manera fluida.

El mago se hace.

No hagas lo que no sepas hacer.

Me parece interesante , el concepto de gag como cobertura.

Cuando el abanico no sale, no se sabe por qué no sale ,pero cuando te sale, tampoco se sabe por qué sale.

Engañar a la mente y a los ojos es la esencia del arte de la magia.

Me voy a cambiar las manos..
Mañana me voy a comprar unas.

Disiento de las técnicas que sólo valen para exponer, si no van encaminadas a la del maxificaciòn del efecto. Si sólo son de carácter expositivo, creo que son técnicas fallidas.

Esto me lo tengo que grabar en los huevos.

Sólo a través de la posesión del juego y del espacio, se tiene la posesión del espectador.

A.C. Es un mago muy inteligente. Tiene un gran talento para separar el grano de la paja, y venderte la paja.

Si el enfile se ve , es porque tú dejas que miren en ese momento.

Eso es muy malo, no puede ser de Juan.

La técnica no cuela por sí misma, hay que cubrirla.

Ha de ser el mago quien atraviese el espejo para cruzar al espectador hacia el otro lado.

En una buena construcción de un juego por fases, la situación final de una, debe dejar todo perfecto par la situación inicial de la siguiente.

Hay que desviar la atención hacia algo que sea más interesante que el lugar donde se hace la trampa.

Cualquier pase , ardid , detalle , por pequeño que sea, que contribuya al efecto final, se ha de cubrir.

La cobertura no está basada sólo en el aspecto físico del pase, lo que hace la cobertura es modificar la percepción del que mira.

A un palmo de distancia... que para las cartas es casi casi el infinito.

No se puede cargar un juego de técnica gratuitamente.

El modo de contar es lo que define artísticamente al arte.

Un juego o técnica se estudia para que cuele siempre, no a veces.

Hay gente que piensa bien y gente que piensa como el culo. De los primeros hay menos.

Para un espectador un juego es un todo, acabado y cerrado. Cuanto más aportemos a la densidad única de cada juego, más inamovible se vuelve.

El modo en el que se llega al efecto es tan importante como el efecto mismo. No vale todo para llegar a él.

La cara del mago es el director de orquesta.

Las peores versiones de agua y aceite o de ambiciosa son las que cada fase son de su padre y de su madre.

Si hubiese un enano entre el público colaría también por debajo.

El mago lo pone todo sobre la mesa como si fuera el rastro.

Cuando un juego tiene elementos de contrapunto, se incrementa el efecto, si no los tiene hay que buscarlos.

Si coges un juego y lo reduces al nivel para que lo pueda hacer cualquier imbécil, te estás cargando la magia y no estás enseñando al imbécil.

Una cosa es que impacte un efecto y otra es que cree experiencia, experiencia viva.

La mejor magia, siempre la he aprendido de madrugada.

En una sequencia de mezclas y cortes , lo que se busca es que el top de la baraja se desvanezca.

No marées , ni estreses, ni des por culo al espectador con información innecesaria.

Los magos vencemos, pero no convencemos.

El estudio de ángulos a través del espejo es la gran cagada del siglo.

Los milagros no existen. El talento para que parezca que sí, es lo grande de la magia.

No mires la carta, solo recuérdala.

Las manos deben tener memoria.

La psicología mágica no está basada en los hechos, sino en la apariencia de los hechos.

Un día iré a la Fournier y quemaré la fábrica.

Para los que no han madurado la magia, las cartas trucadas son castradoras. Cuando no las tienen encima, se preguntan, ¿ahora qué hago?

Hay que huir como de la peste, de las pausas, en las mezclas por ojeo en mesa.

En la mayoría de juegos hay huecos, sombras, resquicios, que podemos aprovechar.

Hay tanto por hacer y tan bien, que o el tanto o el bien.

El espectador siempre se asombra de los efectos con muchas cartas iguales.

Si conseguís que el espectador no pueda volver atrás, lo dejáis en el puto desierto, y sin agua.

El incauto se merece un regazo.

La magia tiene humor por sí misma.

Cuidado con el doble corte, porque puede dar la impresión de que se corta y recorta por el mismo lugar.

El doble corte debe hacerse en contexto o en segundo plano, no es una cosa que vendamos por sí sola.

Es curioso que un quíntuple lift en la baraja no cuela jamás, y en pequeños paquetes es la ostia.

No se puede confundir la normalidad con la naturalidad.

No verás aquello que no busques.

¿Y a nosotros… quien nos sueña?



TRIVIALIDADES

por Amilkar

Dibujos: Juan Luis Rubiales

CARTOMAGIA

Desaparición de una carta en un Pañuelo

Antes de comenzar...

Esta es la desaparición que yo utilizo para la carta final en la rutina de CARTAS A TRAVÉS DE LA MANGA de Arturo de Ascanio. Pienso que, si bien, se introduce un elemento nuevo en la rutina como es el pañuelo, está en un momento en el que sirve para acumular tensión y crear expectación al público potenciando más su efecto.

Efecto y realización

Una carta es envuelta por un pañuelo y, sujetándola por la mano izquierda, desaparece para subir a través de la manga, hasta el hombro izquierdo.

Se necesita un pañuelo de 30 X 30 cm. y conocer la rutina de Arturo de Ascanio.

En el momento que llegas al clímax de la rutina, antes de este, sostienes el pañuelo y la carta en la posición que muestra la fig. 1. A continuación pones el pañuelo extendido sobre tu mano izquierda y, volviendo a enseñar la carta, la dejas por último en posición de dar sobre la mano izquierda, encima del pañuelo. Esto hará que el pulgar izquierdo la esté sujetando por el lado largo izquierdo y los dedos por el derecho. La mano derecha todavía sujeta la carta con el índice y pulgar de la mano derecha. Fig. 2.

Seguidamente, con la ayuda de la mano derecha, que hace pivotar la carta teniendo como ejes a los dedos derechos de la mano izquierda, se lleva esta al empalme Tenkai de la mano derecha y, a la vez, el índice y pulgar se cierran agarrando el pañuelo entre estos dos dedos.

El meñique se retira un poco hacia atrás, agarrando también por debajo del pañuelo la tela de este entre el anular y meñique. Se gira el pañuelo hacia abajo, dando la sensación (por la posición de los dedos) de que la carta está en su interior. Mira la fig. 3.

VideoRef: AM844
Vea en video el pase de colocación de la carta.

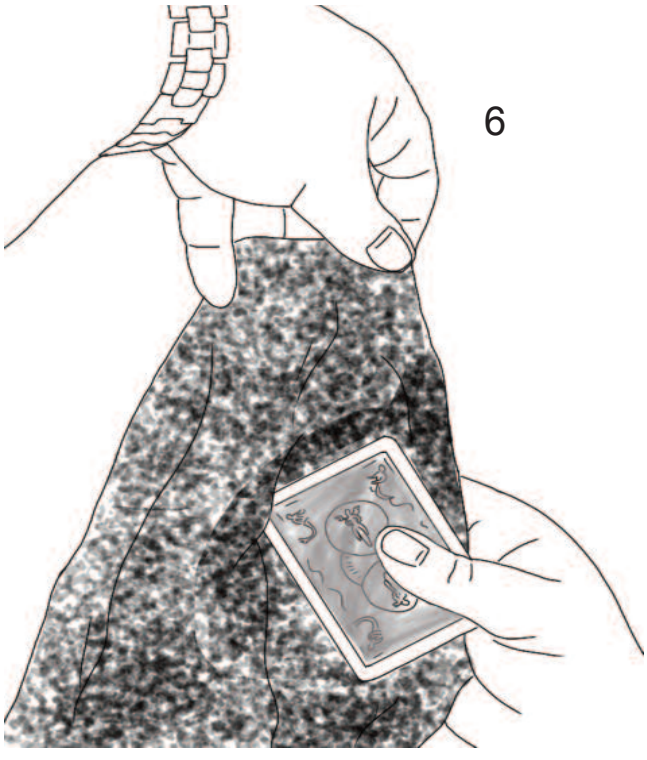
1

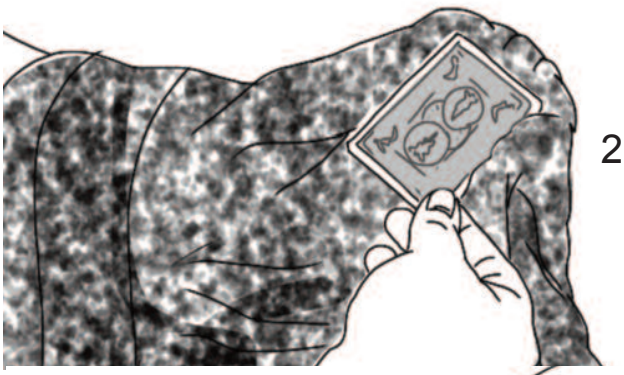


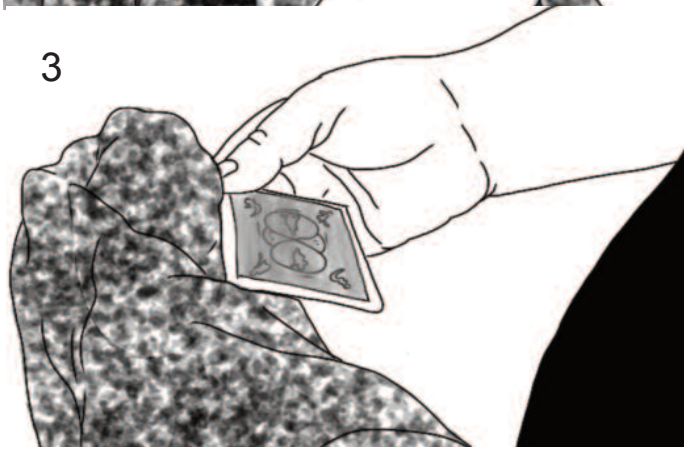
Acto seguido, realizando una acción en tránsito, colocas la carta sujetada por el pulgar izquierdo a la vez que acaricias el pañuelo con la mano derecha. Enseñas la mano derecha vacía, palma hacia el público. En la fig. 4, se ve una foto trasera de la situación llegado a este punto.

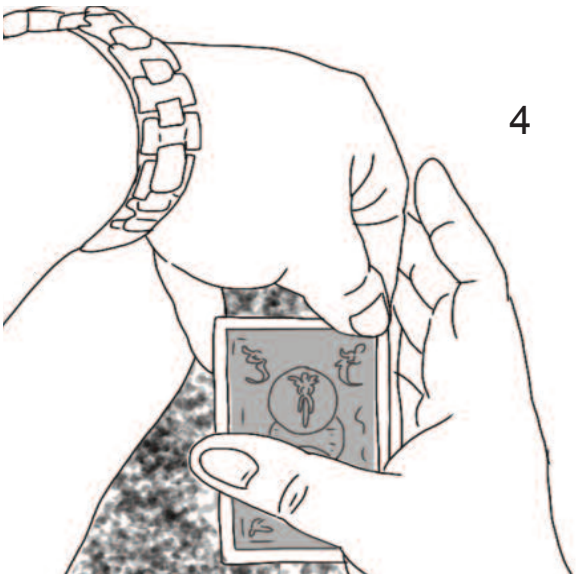
Ahora acaricias el pañuelo, y la horca del pulgar derecho coge la esquina inferior derecha de la carta, llevándola al empalme clásico mientras baja por toda la longitud del pañuelo. Fig. 5. Ya solo queda, teniendo la carta empalmada en la mano derecha, con el índice y anular de esta, tirar de una punta del pañuelo y mostrar que la carta ha desaparecido. Fig. 6.

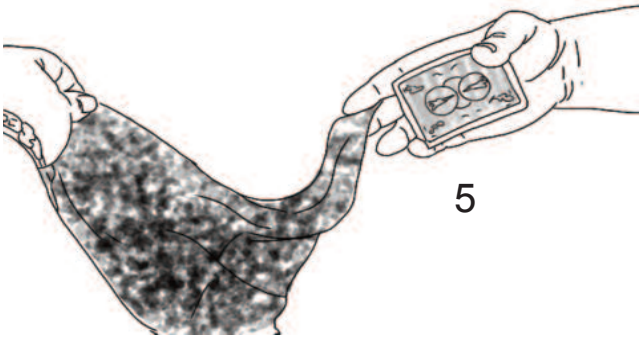
Para finalizar la acción y dar la sensación de vacuidad, los dedos que sujetan la esquina del pañuelo suben hacia arriba, dejando el pañuelo reposar sobre la palma de la mano izquierda y llevando la mano derecha, con la carta empalmada, al interior de la americana por la parte del hombro y hacer aparecer la última carta en cuestión. Fig. 7.

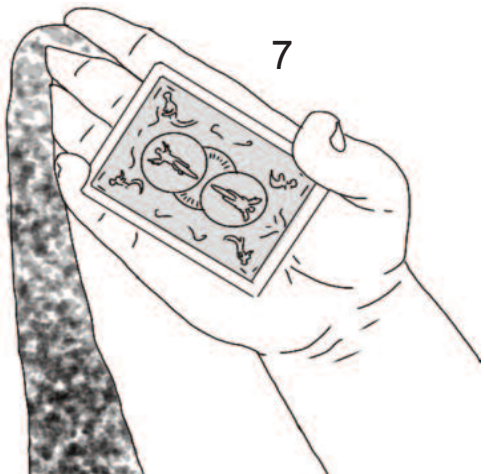














SUFRATE

por Salvador Sufrate

CARTOMAGIA

Cuatro 3

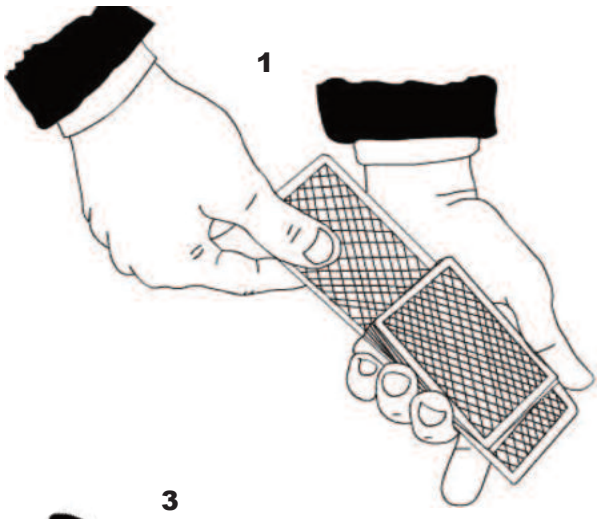
Se da a elegir una carta, la misma se pierde en la baraja. Supongamos que eligió un tres de trébol, al hacerla aparecer en realidad no es un tres sino un As, el mismo cambia ahora por un dos, y luego por un tres, que es la carta elegida, la misma se deja sobre la mesa. Y aparecen también los otros tres de una forma muy visual.

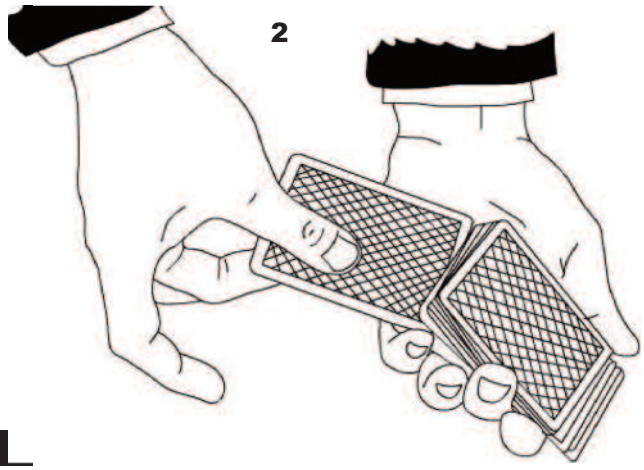
Preparación:
Coloca bajo la baraja dos de los tres, luego otro boca arriba y a continuación el dos y el as de trébol boca abajo.
El tres de trébol lo colocas sobre la baraja.

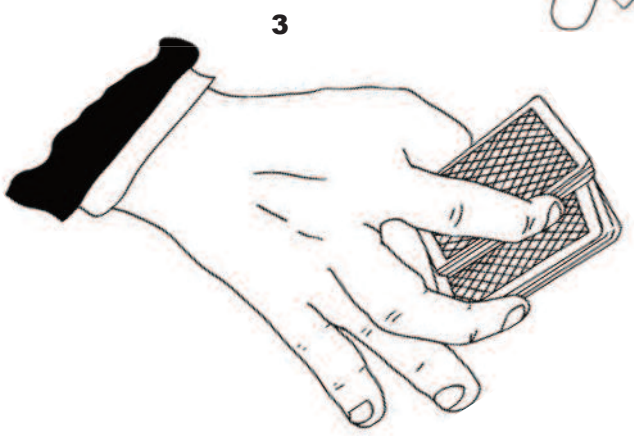
Presentación:
Comenzamos por forzar el tres de trébol, por el método que prefieras. Ahora vamos a simular perderlo en la baraja pero en realidad lo colocamos en tercer lugar desde abajo, para lo cual hacemos un break sobre las dos cartas de abajo con el meñique.

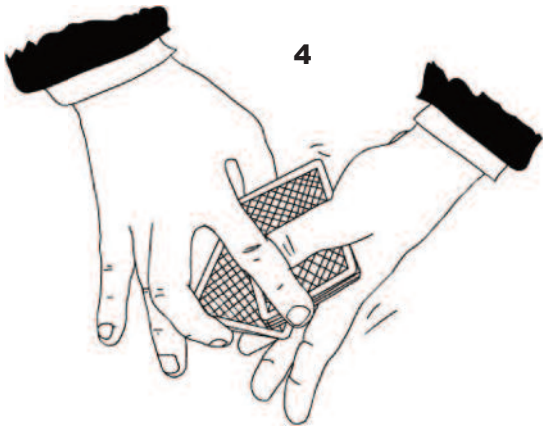
Antes de meter la carta en el break empujamos con la misma algunas cartas del centro de la baraja - Fig.1- , luego sacamos la carta y la metemos en el break - Fig.2- , y cuadramos la baraja, esto da la sensación de que la carta se ha perdido en el centro de la baraja.

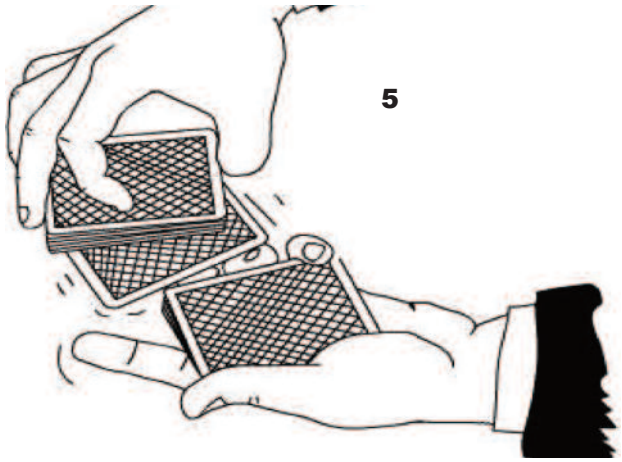
Ahora vamos a hacer aparecer el As de trébol que es la carta que se encuentra en la boca de la baraja. Para esto, realizamos un corte separando una porción de cartas con el índice de la mano derecha -Fig.3-, haciendo que el mismo pibotée hasta ser capturado por la horca del pulgar izquierdo - Fig.4-. Antes de separar las manos, el dedo mayor de la mano izquierda se apoya en la cara de la carta que se encuentra bajo la porción de la mano derecha (que es el As de trébol) y el dedo índice se coloca sobre dicha porción.

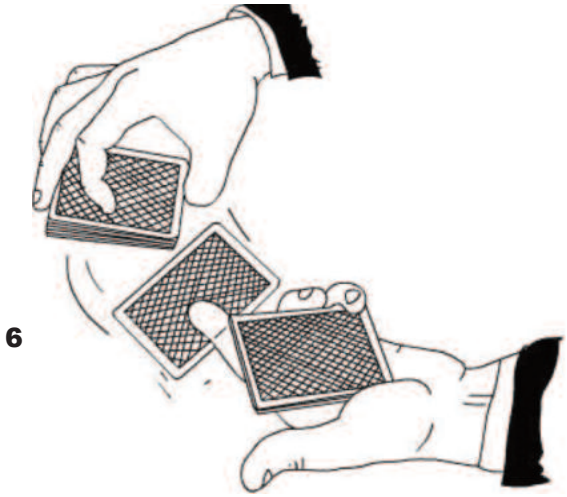


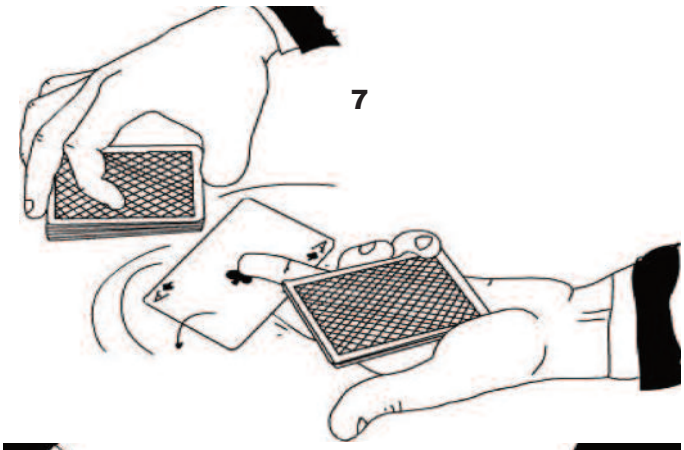


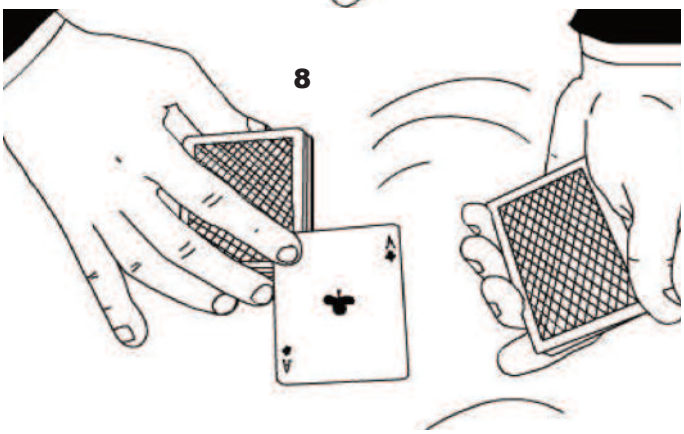


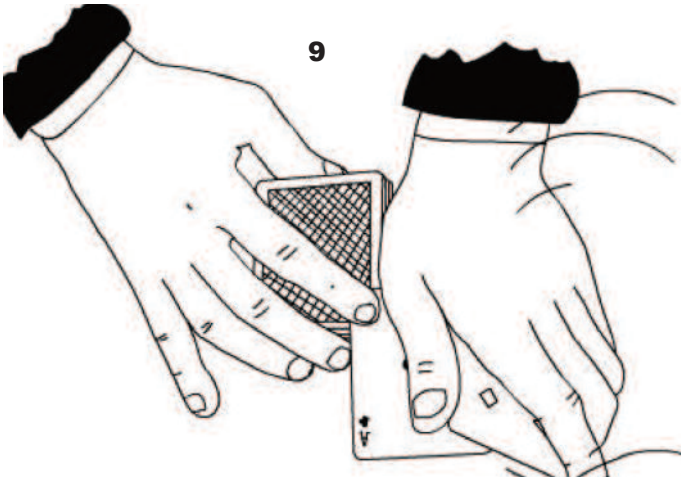












El dedo mayor extrae la carta hacia la izquierda- Fig.5-, hasta que la misma queda pinzada entre los dedos índice y mayor - Fig.6-.

Una vez en esa posición los dedos se cruzan, haciendo que la carta se de vuelta -Fig.7-. Ahora se verá por primera vez la cara de la carta, que en este caso será el As de trébol.

El espectador dirá que esa no es la carta. Dejamos por un momento el As sobre la porción de cartas de la mano derecha -Fig.8-.

Luego de un breve instante la porción de cartas de la mano izquierda se voltea, hasta que el lomo de la misma quede en contacto con la cara del As de trébol -Fig.9-. En ese momento los dedos anular y meñique de la mano izquierda hacen contacto con la carta de la boca de la porción que se encuentra en la mano derecha.

Ahora la mano izquierda vuelve a su anterior posición girando las cartas nuevamente, llevándose consigo el dos de trébol (ésto se logra haciendo presión con los dedos anular y meñique) quedando como muestra la Fig.10; a su vez el índice derecho suelta el As de trébol, el cual luego del giro queda sobre la porción de la mano izquierda.

El 2 de trébol tampoco será la carta del espectador. Entonces la dejamos nuevamente en la posición de la Fig.8.

Para continuar la mano izquierda se mueve hasta quedar delante de la derecha - Fig.11-.En esa posición volteamos las cartas hacia atrás sobre el 2 de trébol, acompañando este movimiento con el brazo izquierdo- Fig.12-.

Ahora el dedo pulgar izquierdo hace contacto con la cara del 3 de trébol, que se encuentra bajo la porción de cartas de la mano derecha.

La mano izquierda regresa a su posición llevándose consigo el 3 de trébol (esto se logra haciendo presión con el dedo pulgar sobre la cara del mismo) mientras el dedo índice derecho deja libre el 2 de trébol, el cual queda sobre la porción de cartas de la mano izquierda.
El espectador puede ver que su carta ha aparecido y dará

por terminado el juego, pero esto no es así, ya que aún falta lo mejor.

Una vez que el espectador ve que es su carta, la dejamos caer sobre la mesa, boca arriba.

10

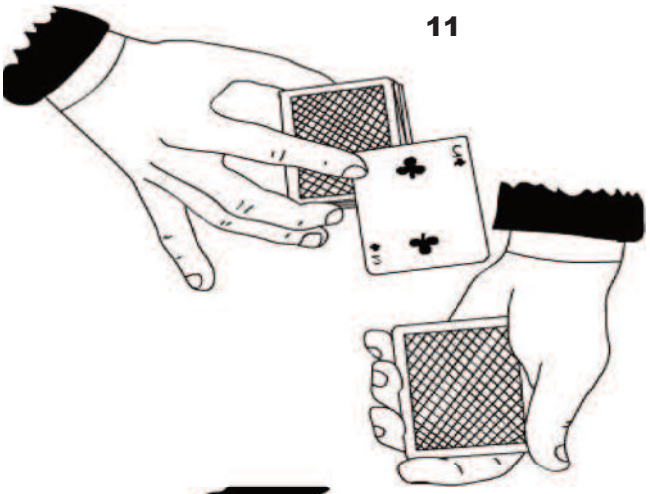


Después de esto, la mano izquierda coloca las cartas bajo la porción de la mano derecha recomponiendo la baraja, pero mientras lo hace con los dedos mayor y anular de la misma, deslizan hacia la derecha el tres que se encuentra boca arriba bajo la porción de la mano derecha, haciéndolo sobresalir unos dos centímetros.
El meñique izquierdo obtiene un break sobre el tres boca arriba. Y así se recompone la baraja por un instante, quedando la misma en posición de dar sobre la mano izquierda.

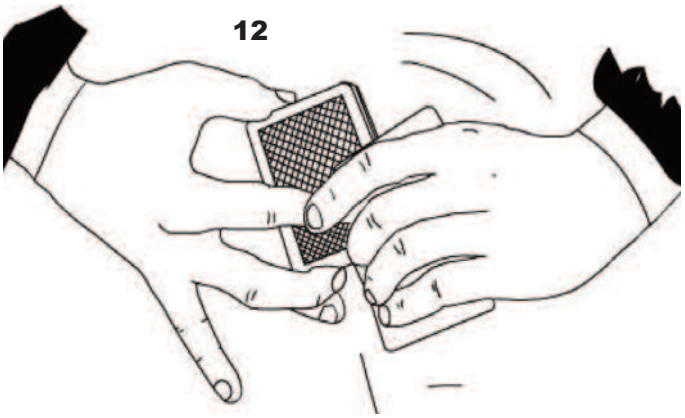
Luego la mano derecha corta la baraja por el break apareciendo así a la vista el tres que estaba boca arriba, Fig.13. Al mismo tiempo el dedo mayor izquierdo se apoya en la boca de la porción que se lleva la mano derecha, deslizando hacia afuera otro tres. El mismo queda pinzado entre el índice y el mayor, que al cruzarlos hacen que el tres quede boca arriba - Fig.14- .
Ahora para terminar la mano derecha gira la porción de cartas hasta que la misma esté boca arriba, quedando expuesto el cuarto tres Fig.15.

Todo se deja sobre la mesa en la posición de la Fig.16.

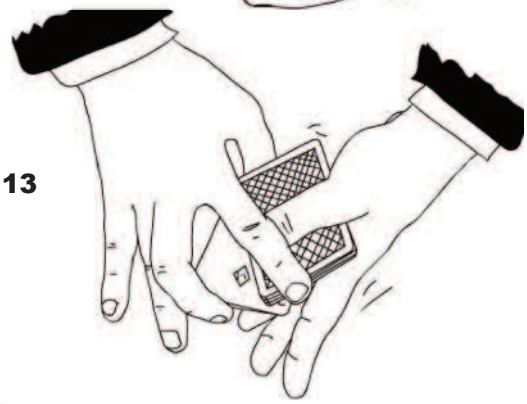
11



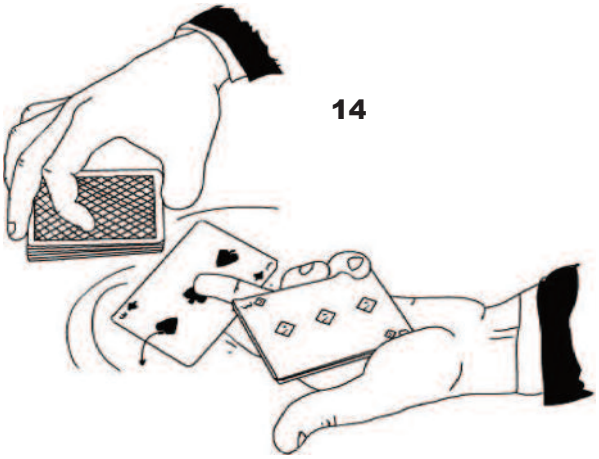
12



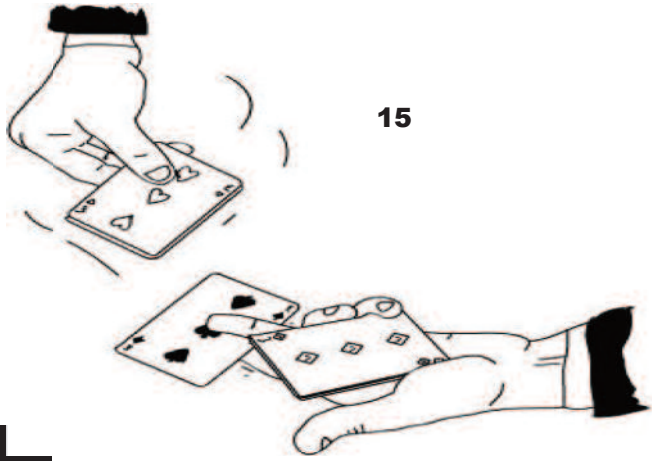
13



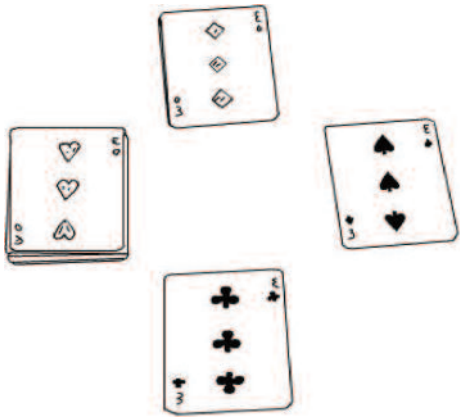
14



15



16





AS DE MAGIA

TIENDA DE MAGIA E ILUSIONISMO
PRODUCCIÓN DE EVENTOS
ESCUELA DE MAGIA
CLUB

As de Magia: tienda, escuela, salas de ensayo, talleres, conferencias, actuaciones en directo y mucho más.

¡Haz una visita virtual por nuestras instalaciones!

http://goo.gl/maps/epsbq

¡VISITA NUESTRA TIENDA!

Estamos en C/ Eugenio Salazar, 14
Madrid. Tel: 91 172 94 93.
Prosperidad (L4) y Cruz del Rayo (L9).
Horario: De Lunes a Viernes de 11:30 a 14:30 y de 17:30 a 20:30. Miércoles hasta las 21:30.
Sábados de 10:30 a 14:30.

En As de Magia encontrarás las últimas novedades y todos los productos y accesorios para el mago aficionado o profesional. Consulta nuestro catálogo en: tienda.asdemagia.com

Todos los meses programamos talleres, conferencias y actuaciones en directo. Consulta nuestra programación en: blog.asdemagia.com/programacion

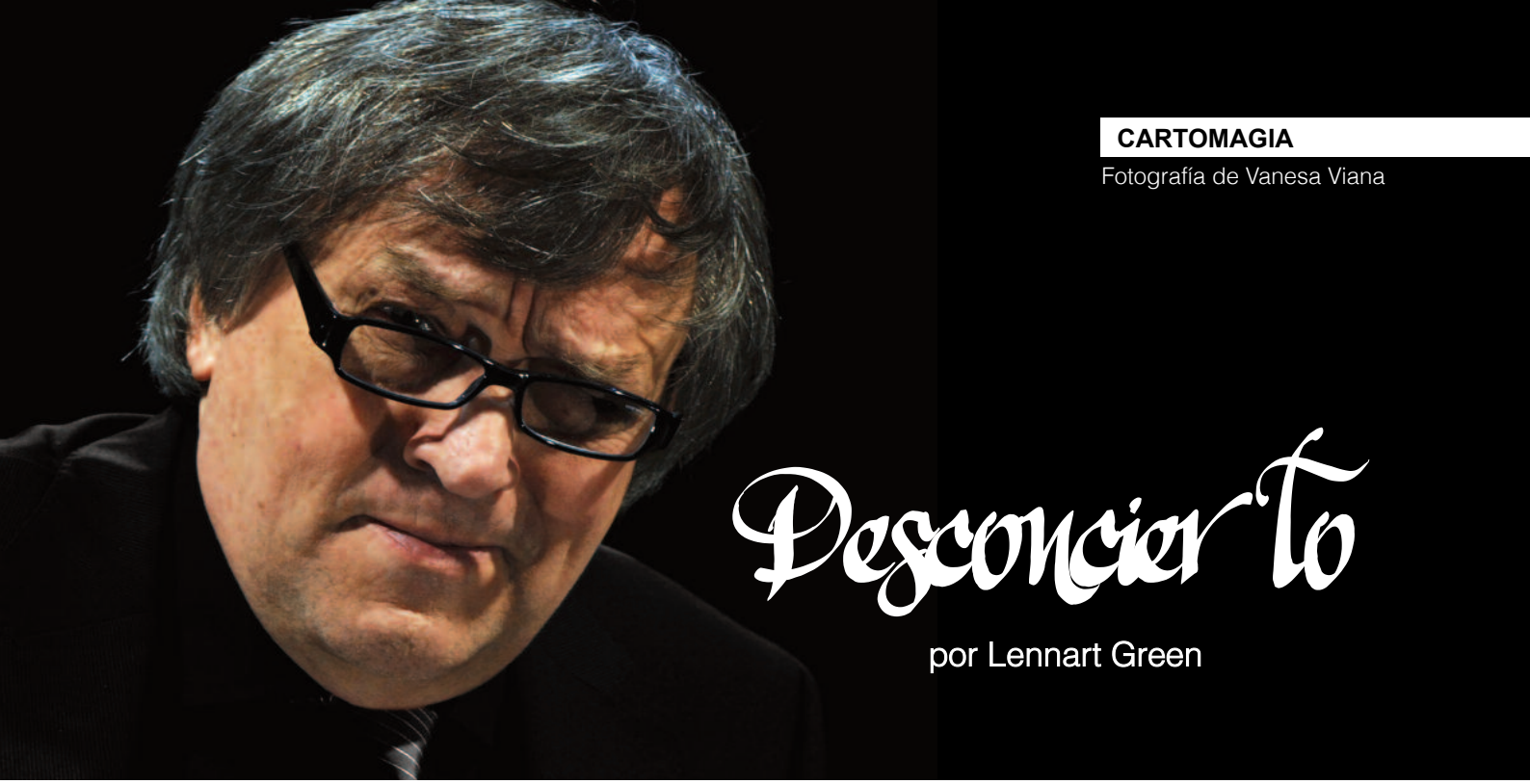
Síguenos en: facebook.com/asdemagia twitter.com/AsDeMagia

www.asdemagia.com - tienda.asdemagia.com - escuela.asdemagia.com - blog.asdemagia.com

AS DE MAGIA

CONTACTO
Información general: info@asdemagia.com
Tienda: tienda@asdemagia.com
Escuela: escuela@asdemagia.com

As de Magia - Producciones Shibumi, S.L.
Tlf: (34) 91 172 94 93
C/ Eugenio Salazar 14
28002 – Madrid



Fotografía de Vanesa Viana

Desconcierto

por Lennart Green

Técnicas Cartomágicas

Robo clásico de enmedio

Un robo muy fácil de realizar, que se ejecutará en el momento de cuadrar la baraja. Para ello, ésta estará cortada en dos, cada montón sujeto por cada mano. La mano izquierda, con el montón sujeto en posición de dar, y la mano derecha, con el otro montón también sujeto, como indica la fotografía 1.

La carta que robaremos será la inferior del montón que sujeta la mano derecha, que bien a podido llegar allí, tras ser, primero entregada por el espectador, para después haber sido robada por el mismo montón.

La mano derecha se acerca a la izquierda, para cuadrar la baraja, y justo en ese momento, los dedos largos de la mano izquierda se apoyan sobre la cara del montón derecho, como indica la fotografía 2.

La carta reposará presa del dedo anular derecho, tal como muestran las fotografías 3 y 4.









L850
Robo
Clásico

L851A
Preparación
Doble

L851B
Lapping

L851C
Lapping
Snap

PREPARACIÓN DE UNA CARTA DOBLE

Da baraja se halla en la mano izquierda en posición de dar. El pulgar desplaza la carta superior hacia la derecha, por su esquina superior derecha, tal como muestra la fotografía 5.

En ese momento, el índice se introduce debajo de la esquina de la carta, la cual queda presa entre el índice y los dedos largos, como muestra la fotografía 6.

En esta situación será fácil abrir los dedos índice y corazón, y así hacer pivotar la carta (fotografía 7).

Al mismo tiempo que esto sucede, el pulgar izquierdo desplaza la carta superior, tal como muestra la fotografía 8, mientras que insertamos bajo ella, la esquina inferior izquierda de la carta pivotada (fotografía 9).

La mano derecha cuadrará ahora las dos cartas superiores (fotografías 10 y 11), y la volteará como si de una sola se tratase, tal como muestra la fotografía 12.


5


6


7


8


9


10


11


12

Lapping de una carta

La carta se halla sobre la mesa (fotografía 13). Justo en el momento que ambas manos se juntan (fotografía 14), mientras la mano derecha cubre con sus dedos largos, los dedos de la mano izquerda (fotografía 15), ésta da un pivotazo a la carta, la cual se lanzará en el regazo.

Ambas manos se adelantan (fotografía 16), y se abren (fotografía 17), llevándose así toda la atención, y descubriendo la desaparación de la carta.





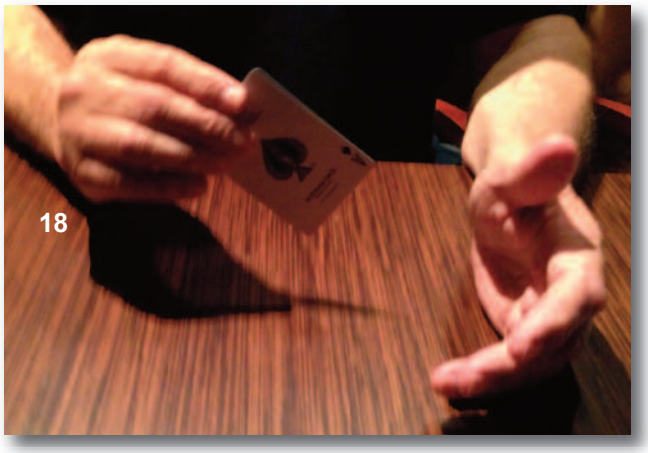






Lapping por Snap Deal

La mano derecha sujeta la carta (fotografía 18), y a la vez que simula dejarla sobre la mesa, realmente realiza la técnica del “snap deal”, al mismo instante que la mano izquierda aparentemente la cubre, tal como muestra las fotografías 19 y 20.
Realmente la carta se roba por la misma mano derecha, la cual se dirije al borde de la mesa, mientras que la mano izquierda, con la aparente carta bajo ella, se adelanta, llevando la atención de todos. Justo en ese momento, la mano derecha deja caer la carta al regazo. La mano izquierda se levanta, mostrando la desaparición de la carta.







la varita magica .com

LVM

valencia

TIENDA DE MAGIA

TRUCOS DE MAGIA - CURSOS



Artículos de Magia:

(Para principiantes y para Profesionales)

Contratación de Magos

Cursos

Nueva tienda

C/ San Vicente, 166 b
Tel. 963 29 29 28 Fax. 963 29 28 05
46007 VALENCIA
tienda@lavaritamagica.com

Google™

LA VARITA MAGICA.COM

Buscar | Voy a tener suerte

Buscar en: la Web | páginas en español | páginas de España

magicagora
international college

Bienvenido

a la nueva escuela internacional de magia a través de Internet

www.magicagora.com

NIVELES
CURSOS DE INICIACIÓN, INTERMEDIOS Y AVANZADOS



Programación Septiembre - Diciembre 2012 / Matricula abierta

Aprende de forma ordenada, junto a tus compañeros y profesores, en un medio adaptado a tu aprendizaje mágico

- Introducción a la cartomagia *by Roberto Giobbi*
- Tu primer encuentro con la mnemónica *by Woody Aragón*
- Los milagros del FP *by Iñaki Zabaletta*
- Aprendiendo el arte de la cartomagia *by Miguel Gómez*
- La pesadilla del profesor *by Nacho Diago*
- Libertad de expresión *by Dani Daortiz*
- Magia con monedas *by Miguel Ángel Gea*
- Regreso al futuro *by Dani Daortiz*
- Concidencia pensada *by Dani Daortiz*
- Monedas a través de la mesa *by Miguel Ángel Gea*
- El comodín *by Iñaki Zabaletta*
- Cartas viajeras *by Miguel Gómez*
- El manicolor *by Iñaki Zabaletta*
- Enganchado *by Miguel Angel Gea*
- Cartas simpáticas *by José Quesoyyo*
- La carta colgada *by José Quesoyyo*
- Triunfo en mesa *by José Quesoyyo*
- Triunfo en manos *by José Quesoyyo*
- Trile multicolor *by Miguel Ajo*
- Amor a primera vista *by Miguel Ajo*
- Test de atención *by Miguel Ajo*
- Ases para arturo *by Miguel Ajo*
- Deletreos *by Ramón Rioboo*
- Predicción de dados *by Ramón Rioboo*
- Cuatro cartas, mil espectadores *by Ramón Rioboo*
- Abracadabra y tu novia *by Ramón Rioboo*
- Telepatía cerebro a cerebro *by Ramón Rioboo*
- Ases... a través de la mesa *by Ramón Rioboo*
- Los gemelos Geminis *by Martin Kaplan*
- Más tarde esta noche *by Martin Kaplan*
- Orden en la corte *by Martin Kaplan*
- Ubicación imposible *by Martin Kaplan*
- La carta imposible *by Rafael Benatar*
- El juego que no se puede explicar *by Woody Aragón*

www.magicagora.com
info@magicagora.com

More than tricks

f | twitter

10% DE DESCUENTO EN FORMACIÓN

APLICABLE A TODA NUESTRA OFERTA ONLINE
INTRODUCE EL CÓDIGO EN TU COMPRA
VÁLIDO HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2012

EMACRT37